

IL POSTER  
DI METAL GEAR SOLID 2

IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!



# Games Master

PLAYSTATION \* NINTENDO 64 \* DREAMCAST \* PC \* PSX2 \* ARCADE \* GAME BOY

**PROVATO!**

**N.8**  
AGOSTO 2000  
L.9.900

**POKEMON**  
EDIZIONE SPECIALE PIKACHU

**INOLTRE!**

I grandi giochi in arrivo  
presentati all'E3  
Le prove degli ultimi giochi Gameboy  
Colin McRae Rally 2  
Dead or Alive 2  
Fur Fighters  
A Sangue Freddo  
Tony Hawk's DC  
e molto altro ancora!

**GRANDE PIKACHU!**

Pokemon Yellow - prova e guida completa!

**SPECIALE!**

**ZELDA -**  
**MAJORA'S MASK**  
I segreti dell'ultimo Zelda!

**PRIME FOTO**

**METAL GEAR  
SOLID 2**

Un grandissimo seguito per PlayStation 2



PROVE \* TRUCCHI \* ANTEPRIME \* NOVITA' \* POSTER



# **X-MEN**<sup>®</sup> **MUTANT** **ACADEMY**<sup>™</sup>

LA REALIZZAZIONE DI PRIMA QUALITÀ E UNA GRAFICA DALL'ASPETTO FLUIDO E BEN DETTAGLIATO FANNO DI X-MEN: MUTANT ACADEMY UN PRODOTTO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER DARE UNA SFERZATA DI NOVITÀ E INTERESSE.  
*PLANET PLAYSTATION*



PER LA PRIMA VOLTA POTRETE IMPERSONARE  
TUTTI GLI X-MEN IN QUESTO  
FANTASTICO PICCHIADURO 3D

MULTIPLE GAMEPLAY MODES: ACADEMY  
TRAINING, ARCADE AND VERSUS.

PLAY AS ONE OF YOUR TEN  
FAVOURITE X-MEN CHARACTERS.



# PROTEGGONO UN MONDO CHE LI TEME E LI ODIA.



ACTIVISION

MARVEL

MARVEL and X-MEN: TM & ©2000 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo ©, Game Boy™ and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

GAME BOY  
COLOR



www.halifax.it

**HX**  
HalifaX

cd b Division



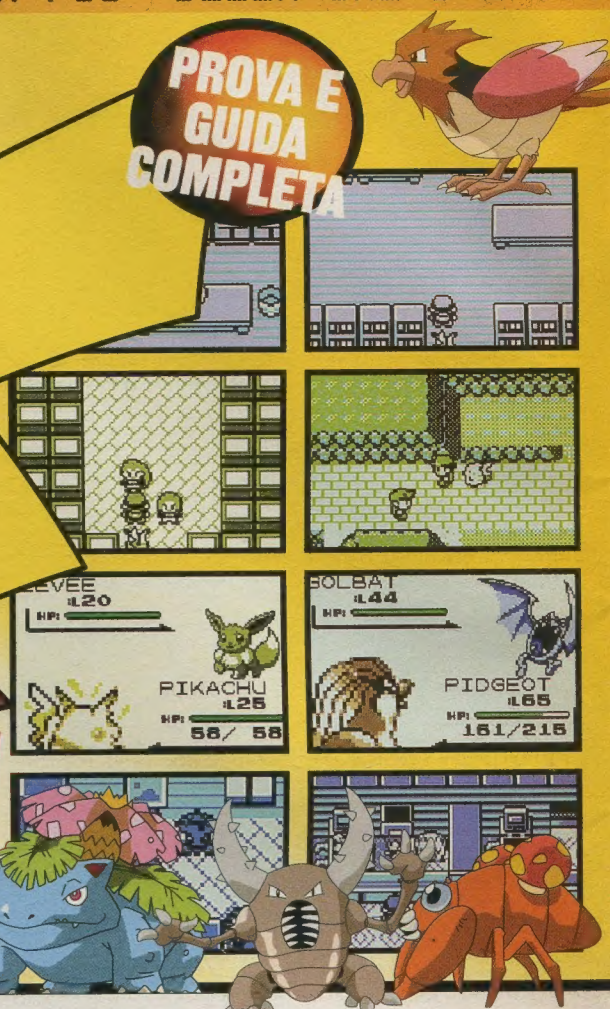
**PROVA E GUIDA COMPLETA**

GAME BOY COLOR

p.64  
p.56

## POKEMON YELLOW

ECCO PIKACHU NEL PIU' GRANDE GIOCO DI POKEMON DI SEMPRE. PROVA COMPLETA E GUIDA!



### >> ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

<b>Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)</b> .....18
Il ragazzo elfo ha solo mezz'ora per salvare Hyrule!
<b>Dead or Alive 2 (PS2)</b> .....22
Botte da orbi e bellezze da spiaggia in uno dei primo picchiaduro per PlayStation 2.
<b>Driving Emotion Type S (PS2)</b> .....24
Sentiamo il vento fra i capelli!
<b>Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC)</b> .....26
Sbucciamoci le ginocchia sul Dreamcast...
<b>Deep Fighter (DC)</b> .....27
Un bello sparatutto subacqueo per la console di Sega.
<b>Wacky Races (DC)</b> .....27
La corsa più pazzca del mondo approda nel mondo delle console...
<b>Ultimate Fighting Championship (DC)</b> .....28
Se il wrestling ci sembra un gioco da mollaccioni proviamo questo titolo!
<b>Moho (PS)</b> .....30
Lo sport del futuro!
<b>Destruction Derby Raw (PS)</b> .....31
Macchine sfasciate a tutto spiano!
<b>Ground Control (PC)</b> .....32
Un po' di strategia nel nostro PC...
<b>Speciale E3</b> .....40
Le anteprime dei grandi giochi di questo inverno.

### >> PROVE

Le nostre prove...

<b>Pokémon Yellow (GB)</b> .....64
<b>SWWS Euro (DC)</b> .....68
<b>Giant Killers (PC)</b> .....68
<b>Tony Hawk's Pro Skater (DC)</b> .....69
<b>Ronaldo (PS)</b> .....72
<b>F1 World Grand Prix (PC)</b> .....72
<b>Colin McRae Rally 2.0 (PS)</b> .....74
<b>In Cold Blood (PS)</b> .....78
<b>Taz Express (N64)</b> .....79
<b>The Misadventures of Tron Bonne (PS)</b> ...80
<b>Wipeout 3: Special Edition (PS)</b> .....81
<b>Fur Fighters (DC)</b> .....82
<b>Street Fighter 3: With Impact (DC)</b> .....85
<b>Blues Brothers (N64)</b> .....85
<b>Gekido (PS)</b> .....86
<b>Grand Theft Auto 2 (DC)</b> .....86
<b>V-Rally 2 (DC)</b> .....88
<b>Pool Academy (PS)</b> .....89
<b>Galerians (PS)</b> .....90
<b>Ecco the Dolphin (DC)</b> .....91

### >> TRUCCHI

I nostri trucchi...

<b>Warcraft 2 (PC)</b> .....60
Trucchi vari.
<b>V-Rally 2 (PS)</b> .....60
Tutte le macchine e tutte le gare.
<b>Small Soldiers (PS)</b> .....60
Trucchi assortiti.
<b>Command &amp; Conquer Retaliation (PS)</b> .....60
Trucchi vari.
<b>Mission Impossible (N64)</b> .....60
Trucchi curiosi.
<b>Apocalypse (PS)</b> .....60
Ritorno all'ultimo punto.
<b>Rollercoaster Tycoon (PC)</b> .....60
Trucchi assortiti.
<b>Diddy Kong Racing (N64)</b> .....60
Partenza turbo.
<b>Pokémon Yellow</b> .....56
Noi e Pikachu contro il mondo!





LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...

## DRIVING EMOTION TYPE S

**PAJERO SUPER EXC**  
Type 4WD Class 2

Height: 1850mm Width: 1875mm  
Length: 4820mm Weight: 1880kg  
MaxPower: 162kW 2200rpm  
MaxTorque: 344Nm 1250rpm  
Power to Weight Ratio: 12.24kg/kW

Niente di meglio di una bella corsa in un panorama ameno...

OK  
PS2 p.24

Satellite Silver

## ZELDA: MAJORA'S MASK

MEZZ'ORA PER SALVARE HYRULE!

1st

www.nintendo.com

PS2 p.18

## V-RALLY 2

UN VERO SFIDANTE PER SEGA RALLY 2!

FUR FIGHTERS

ANIMALI COSI' CARINI CON ARMI COSI' GROSSE?

PS2 p.82

## COLIN MCRAE RALLY 2

PlayStation

p.74

Ecco il nuovo gioco di Colin McRae!

## E3

UNA RASSEGNA SUI MIGLIORI GIOCHI IN LAVORAZIONE

PS2 p.40

## A SANGUE FREDDO

SEMPRE PIU' SPIONAGGIO!

PlayStation

p.76

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

LA PROVA COMPLETA!

PS2 p.26



## RUBRICHE

Le nostre rubriche...

<b>Le News</b> .....	4
Tutte le news dal grande mondo dei videogiochi	
<b>In Uscita</b> .....	16
La nostra guida definitiva a tutti i videogiochi di prossima uscita in Italia e in Europa	
<b>Anteprime</b> .....	18
I grandi titoli del futuro in anteprima sulle pagine di Games Master	
<b>Trucchi</b> .....	42
Tutti i trucchi e le soluzioni per i giochi più tosti in circolazione	
<b>Prove</b> .....	56
Games Master mette alla prova i nuovi giochi...	
<b>Periferiche</b> .....	92
Tutto l'occorrente per giocare alla grande col nostro PC o la nostra console	
<b>Prossimo mese</b> .....	96
Uno sguardo ai contenuti del prossimo numero di GM	

## INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...

18 Wheeler	DC	p44
Blues Brothers 2000	N64	p85
Colin McRae Rally 2.0	PS	p74
Dead or Alive 2	PS2	p22
Deep Fighter	DC	p27
Destruction Derby Raw	PS	p31
Driving Emotion Type-S	PS2	p24
Ecco the Dolphin	DC	p91
F1 World Grand Prix	PC	p72
Fur Fighters	DC	p82
Galerians	PS	p90
Gekido	PS	p86
Giant Killers	PC	p68
Grand Theft Auto 2	DC	p86
Ground Control	PC	p32
In Cold Blood	PS	p78
Legend of Zelda	N64	p18
Moho	PS	p30
Onimusha	PS2	p43
Pokemon Gold/Silver	GBC	p51
Pokemon Yellow	GBC	p64
Pool Academy	PS	p89
Quake 3: Arena	DC	p45
Ronaldo V-Football	PS	p72
Samba De Amigo	DC	p57
Street Fighter 3: With Impact	DC	p85
SWWS Euro 2000 Edition	DC	p68
Taz Express	N64	p79
The Misadventures of Iron Bonne	PS	p80
Tony Hawk's Pro Skater	DC	p69
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	p26
Ultimate Fighting Championship	PS	p28
V-Rally 2	DC	p88
Wacky Races	DC	p27
Wipeout 3: Special Edition	PS2	p81
Wipeout Fusion	PS2	p42



# NEWS

LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGI



# PS2 AL VIA!

## >> Stabilita la data di lancio!

La data di lancio della PlayStation 2 non avrebbe potuto essere più ufficiale neanche se Ken Kutaragi, il genio dietro la PlayStation, l'avesse incisa su un blocco di granito.

Sony ha sfruttato il più importante palcoscenico per i videogiochi del mondo, ovvero la fiera E3, per confermare, finalmente, la data di lancio della PlayStation 2 in Europa e negli USA: il 28 ottobre. Quanto costerà? Il direttore della sezione inglese di Sony, Chris Deering, non ha potuto confermare nulla, ma, dato che negli USA viene venduta a 299 dollari, ci si aspetta che in Europa avrà un prezzo non inferiore alle 800.000 lire. Può sembrare molto, anche considerando la marea di console in giro al momento, ma in fondo è lo stesso prezzo della PlayStation originale al momento della sua

uscita, cinque anni fa. Per quel che riguarda i giochi, Sony conferma che saranno messi in vendita ben 50 titoli al prezzo di 50\$ negli USA (circa 100.000 lire). È il lancio più "massiccio" nella storia dei videogiochi. Sony prevede di mettere a disposizione nei negozi circa un milione di console, 200.000 solo per il mercato inglese. Nella confezione europea non è compresa una memory card gratis, come è invece accaduto in Giappone, ma solo due Dual Shock, alimentatore e cavi di collegamento alla TV. Il Multitap, i pulsanti direzionali aggiuntivi e la memory card dovrebbero costare intorno alle 80.000 - 100.000 lire. Terremo informati i nostri lettori come al solito



## Giochi per il lancio della PlayStation 2

È troppo presto per confermare qualsiasi notizia, ma capiamo che i lettori vorrebbero poter scegliere i giochi da comprare il 26 ottobre. Aspettiamoci, comunque, altri giochi di alto livello, come Gran Turismo 2000, in vendita nel periodo natalizio. Non manca molto...

1. Tekken Tag Tournament  
Namco
2. Wipeout Fusion  
Psygnosis
3. F1 2000  
Psygnosis
4. Ridge Racer 5  
NAMCO
5. Oddworld: Munch's Oddysee  
Infogrames
6. Street Fighter EX 3  
Capcom
7. FIFA 2001  
EA
8. Fantavision  
Sony
9. Unreal Tournament  
Infogrames
10. Stepping Selection  
Jaleco

◀ I pezzi grossi di Sony tutti insieme: basterebbe un missile strategico di Sega per fare piazza pulita.



## Forza!

In occasione dell'E3 è stata presentata la lista dei giochi online previsti in uscita a settembre per gli utenti Dreamcast americani. Non è stato confermato nulla, ma pare che la stessa lista sarà disponibile anche in Europa.

4X4 Evolution  
Alien Front  
POD 2  
Half-Life  
NBA 2K1  
NFL 2K1  
Game Room  
Black and White  
Bomberman DC  
Kiss: Psycho Circus  
Magic the Gathering  
PBA Tour Bowling  
Phantasy Star Online  
Quake 3: Arena  
Railroad Tycoon 2  
Worms Party

PARTE WWW.FREELOADER.COM!

# DREMACAST ONLINE

## >> Un rompicapo inaugura il network Sega!

Il primo gioco online per Dreamcast uscito in Europa, Chu Chu Rocket, sarà gratis per chi già possiede o desidera acquistare la console! Inizialmente Sega intendeva venderlo al prezzo scontato di 90.000 lire, ma ha cambiato idea per

promuovere la diffusione dei giochi online. Per avere accesso al gioco basta registrarsi mediante il servizio online Dreamarena. Questo spazio virtuale è utilizzato dalla metà degli utenti Dreamcast inglesi, con un totale di 250.000 iscritti in

tutta Europa, un numero che Sega spera di raddoppiare a ottobre. Intanto, alla festa celebrativa di Sega, all'E3, ha partecipato il rapper Ice T, il quale ha giocato su Internet a NBA 2K1 con degli impiegati di Sega che si trovavano a San Francisco!



▲ Registrarsi a Dreamarena permette di giocare gratis a Chu Chu Rocket!





p. 7

**METAL GEAR SOLID 2**  
Siamo riusciti ad avere un'intera pagina con le foto dello stupendo gioco di Konami per PlayStation 2. Roba da non credere!



p. 8

**PROGETTO EDEN**  
Arriva da Eidos un gioco d'azione in 3D di stampo fantascientifico. Siamo pronti a fare gli agenti speciali del futuro?



p. 9

**STARLANCER**  
Sfrecciamo lungo le vie commerciali spaziali e facciamo saltare in aria le navi spaziali con i nostri laser. Quelli di Wing Commander hanno creato un gioco davvero "galattico"...

I VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI...

# SANTA SONY!

» Un modello di PS 2 per l'Europa, con software per i DVD!



Il boss USA di Sony Kaz Hirai mostra il nuovo slot di espansione della PlayStation 2.



Gli appassionati americani ed europei potranno acquistare una PlayStation 2 molto diversa da quella attualmente in vendita in Giappone. Quella nuova ha un grosso

buco sul retro!

Serve, infatti, a collegare un nuovo componente che permette alla PlayStation di sfruttare la banda larga di trasmissione, in modo da collegare la console a Internet. Si tratta di un lungo hard disk da tre pollici e mezzo con un'unità d'espansione. Tuttavia, la PlayStation 2 potrà collegarsi a Internet anche prima grazie a un modem USB esterno di SN System, una casa inglese. I progettisti hanno studiato il prodotto Sony, ma i risultati ancora non si conoscono. Inoltre, il software per il lettore DVD-Video sarà costruito internamente alla console per evitare i problemi connessi alla memory card. Anche se può sembrare un bene, ciò permette a Sony di vendere la console senza la memory card nella confezione della PlayStation 2. Furbi.



## NOTIZIE BOLLENTI

### PLAYSTATION PORTATILE

La cara, vecchia PlayStation avrà un nuovo aspetto a fine anno. Dovremo sempre collegarla alla televisione, ma Sony ha confermato che la nuova console avrà una lunghezza dimezzata rispetto all'attuale e uno spessore di appena 2,5 cm. Questa notizia smentisce perciò l'eventuale uscita di una console portatile Sony. La nuova PlayStation sarà abbastanza piccola da essere portata a casa degli amici. Ancora non ci sono foto ufficiali di questo gioiellino giapponese.



### QUIZ MILIARDARI!

Se qualcosa ha successo, sicuramente avrà la sua bella versione per computer! Non ci siamo sorpresi, perciò, quando siamo venuti a sapere che Eidos sta preparando una versione per PC, PlayStation e Dreamcast di "Who wants to be a millionaire", quiz miliardario della televisione americana recentemente "atterrato" anche sui canali italiani. Siamo proprio curiosi di vedere se metteranno Jerry Scotti nella versione italiana. In uscita in quest'autunno...

### FILM MOSTRUOSI

Abbiamo potuto ammirare il "trailer" del nuovo film di Disney, un cartone animato basato sui dinosauri completamente girato in computer grafica. Ubi Soft si è aggiudicata i diritti del film e intende creare un gioco d'azione e avventura per ogni console esistente. In uscita in autunno.

AGOSTO 2000

SEGA HA PERSO QUASI 800 MILIARDI DI LIRE NEL 1999!

## CRESCE IL PARCO MICROSOFT

» La vita virtuale è come una farfalla!



All'E3, nello stand di Microsoft, si è formata una fila di moltissimi

appassionati, i quali hanno atteso anche un'ora puri di vedere la console X-Box, di prossima uscita. La cosa più incredibile è che anche il cinema che ospitava la presentazione aveva la stessa forma dell'X-Box! Una demo mostrava un giardino pieno di

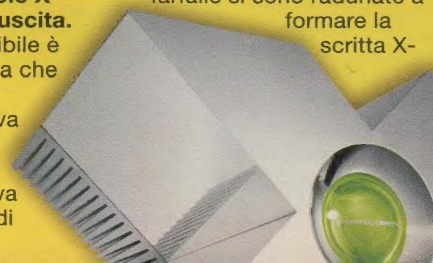
farfalle, 1024 per la precisione, che volavano ognuna indipendentemente dall'altra. Quando un responsabile Microsoft ha premuto sulla console, le farfalle si sono radunate a formare la scritta X-

Box. Era possibile, inoltre, spostare l'inquadratura lungo il giardino. Da vicino, il demo era più definito delle immagini del Dreamcast o della PlayStation 2. L'altra demo mostrava un robot danzante e una ragazza e girava in tempo reale. La grafica non era altrettanto nitida, ma era comunque molto bella da vedere, soprattutto gli effetti cromati del robot. È stata la prova dei



» Gli appassionati hanno fatto la fila per vedere la famosa demo della pallina.

grandi miglioramenti di questa console negli ultimi mesi. Microsoft ha inoltre rivelato che l'X-Box avrà un processore a 733 MHz, non più a 600 MHz, ovvero il doppio della PlayStation 2!





Psst... questa è una foto del gioco!

# QUAKE 3: TEAM ARENA

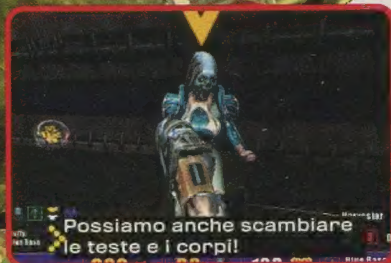
» È l'arena più bella...



Pensavamo che non si sarebbe potuto fare di meglio! Il nuovo disco aggiuntivo di Quake 3 tocca dei livelli incredibili per quel che riguarda il divertimento per più giocatori.

Ci sono delle modalità di gioco in squadra in cui un numero illimitato di giocatori può combattere per conquistare il proprio territorio. Da segnalare la modalità "Harvest", nella quale i giocatori devono raccogliere i teschi dei morti! Ci sono, ovviamente, nuovi livelli e armi, più del power-up di squadra che si possono raccogliere nelle basi nemiche. È tornata anche la cara, vecchia pistola sparachiodi. È stato migliorato anche il sistema comunicazioni, perciò adesso è più facile impartire i comandi ai nostri compagni! Grazie anche alla possibilità di creare i propri stemmi e modelli, questo è il miglior gioco per più giocatori del mondo. Che il massacro cominci!

Si possono fare moltissime modifiche.



## DOLPHIN E GAMEBOYADVANCED

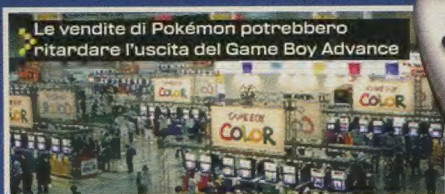
» Nintendo mostra le carte?



All'E3 non c'era traccia del Dolphin o del Game Boy Advance, anche perché Nintendo ha confermato che le due nuove console saranno presentate allo Spaceworld di agosto in Giappone...

Avrete presto altre notizie.

Per la prima volta sarà possibile vedere i neonati prodotti Nintendo e paragonarli con il Dreamcast o la PlayStation 2. Chissà se usciranno davvero a Natale in Giappone.



Probabilmente il Game Boy Advance ce la farà. Miyamoto, creatore di Zelda, ha dichiarato che sta apportando le ultime modifiche ai giochi che accompagneranno il lancio della console. Per quel che riguarda l'Europa, il Game Boy Advance uscirà probabilmente l'estate prossima, mentre il Dolphin nel Natale del 2001.



KONAMI AL LAVORO SU SILENT HILL 2 PER PLAYSTATION 2



Due parole sul VMU!

Capita a molti di viaggiare in auto, magari in autostrada, ed essere presi da una voglia sfrenata di correre come dei matti. Per sfogare in modo sicuro il nostro desiderio di velocità, possiamo andare, grazie al browser del Dreamcast, all'indirizzo



<http://neon.sega-zone.com/vmufiles> e scaricare un bel pezzo di VMU Racer (almeno 40 blocchi di memoria). Fantastico! Finalmente potremo scatenarci. Questo gioco di corse, un classico titolo da sala giochi in prospettiva dall'alto, ci vede al volante di un bel bolide che deve evitare il frenetico traffico delle strade nella sua corsa verso l'ignoto. I pulsanti A e B servono per sterzare e in un attimo avremo soddisfatto la nostra smania di sfrecciare a tutta velocità, senza però correre rischi.

Ne riparlamo il mese prossimo.





DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI...



## METAL GEAR SOLID 2

**Q**uesti sono alcuni momenti della incredibile presentazione, lunga ben 11 minuti, di Metal Gear Solid 2. È stata presentata all'E3 e dimostra le incredibili potenzialità della PlayStation 2.

**Produttore:** Konami **In uscita**  
a fine 2001



**METAL GEAR SOLID 2**  
SONS OF LIBERTY

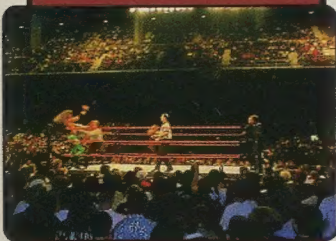


## TUTTO SUL WRESTLING VIDEO MANIA

Questa volta l'hai fatta grossa!

DALL'INVIATO IN INGHILTERRA,  
UN PEZZO SUL WRESTLING

Recentemente si è svolto a Londra un megaevento di wrestling chiamato WWF Insurrexion. Hanno partecipato alla riunione, organizzata in maniera davvero tremenda, migliaia di fan entusiasti. Anche se le manifestazioni organizzate dalla WWF non sono più così frequenti in Gran Bretagna, almeno i match sono di buon livello e non vedono più coinvolti personaggi di secondo calibro. Anche se il punto è lo



spettacolo, la qualità degli scontri recentemente è in continuo miglioramento. Anche se l'incontro di wrestling in sé non è molto importante, è il contorno che conta, con i pittoreschi lottatori che si prendono a parolacce e si lanciano impropri di ogni sorta prima del match. Tutto molto sgargiante, surreale, ma anche molto divertente.

# IL PARADISO DEI VIDEOGIOCHI

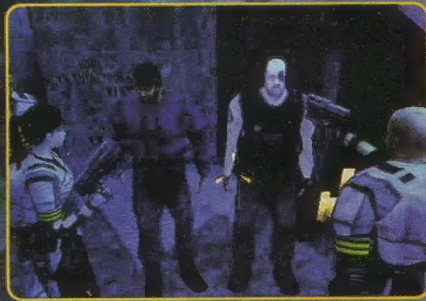
**>> Project Eden uscirà per PS2, PC e Dreamcast!**



Core Design, il produttore responsabile di Tomb Raider, ha creato un gioco completamente nuovo per le console della prossima generazione. Project Eden è una nuova avventura d'azione in 3D alla quale possono giocare fino a quattro utenti contemporaneamente. È ambientato in un futuro lontano, nel quale la sovrappopolazione ha portato alla costruzione di gigantesche megalopoli. Quattro agenti dell'Agenzia per la Protezione Urbana si aggirano nelle strade delle città per ripulirle della

feccia che le popola. Il gruppo è composto da Carter, il capo, Minoko, l'hacker, Andreas, l'ingegnere e Amber, il robot. Se non ci sono abbastanza giocatori, è possibile controllare i personaggi uno alla volta, passando da uno all'altro in modalità per un giocatore. Soltanto unendo le varie specializzazioni dei singoli personaggi sarà possibile venire a capo dei vari rompicapi. È possibile giocare con una visuale in prima o in terza persona, a seconda della sezione del gioco in cui ci troviamo. Il gioco sfrutta le ultime novità nel campo dell'animazione e del texture-mapping.

▼ L'ambiente di gioco sembra molto ampio e complesso.



IL GAME BOY COLOR VENDE PIU' DELLA PS2 IN GIAPPONE!

## L'ESERCITO SEGA

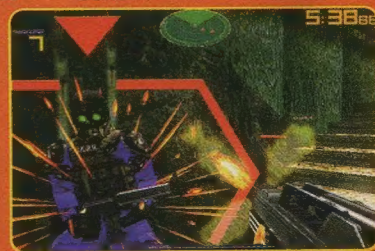
**>> Massacro per più giocatori su Dreamcast!**



I nuovi titoli per Dreamcast si arricchiscono di un altro adattamento di un titolo da sala giochi, Outtrigger.

Si tratta della versione Sega dei giochi tipo Quake e, da quel che abbiamo visto, ha il potenziale per essere addirittura migliore di Quake 3 per Dreamcast. Dal punto di vista stilistico ha tutti i segni particolari dei titoli da sala giochi marcati Sega: giocabilità incredibilmente

veloce, esplosioni a iosa e power-up a non finire. Facciamo parte di una forza speciale antiterrorismo e possiamo scegliere quattro diversi personaggi. La modalità per un giocatore è basata sul completamento di varie missioni, ma il gioco dà il meglio di sé nella modalità per più giocatori. Possono partecipare fino a quattro giocatori ed è giocabile su Internet. Occhio, perché promette bene...



► Massicci, incavolati e apparentemente senza difetti grafici.



# CERTE ESPERIENZE LASCIANO IL SEGNO



## THE BLAIR WITCH PROJECT

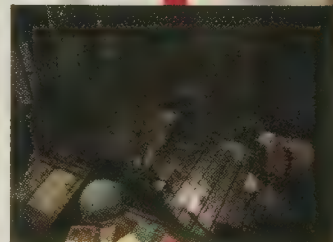
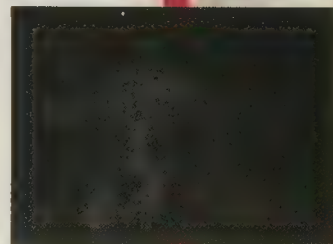
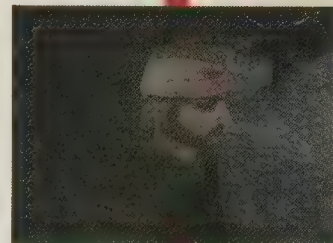
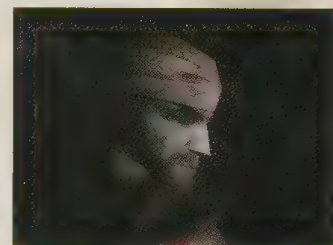
Rustin Parr...

Era solo un pazzo  
assassino visionario  
oppure era realmente  
posseduto?

Per ora nessuno lo sa con  
certezza. Ciò che è certo è  
che la leggenda della  
Strega di Blair è più viva  
che mai a Burkittsville. Ma  
è arrivato il momento di  
sapere qualche cosa di più,  
di andare oltre, di giungere  
alla verità. Avventurati in  
questa ricerca spaventosa,  
che non mancherà di  
impressionarti fino  
all'ultima scena. Ma  
ricorda: la morte è dietro  
l'angolo...

## NON RIUSCIRETE PIU' A LIBERARVE...E...

- The Blair Witch Project - Volume 1:  
Rustin Parr (developed by Terminal  
Reality);
- The Blair Witch Project - Volume 2:  
La leggenda di Coffin Rock (developed by  
Human Head);
- The Blair Witch Project - Volume 3:  
La storia di Elly Keward (developed by  
Ritual).



Co-Published by Developed by



**Cidiverte**  
ITALIA  
al gioco ti converte.

[www.cidiverte.it](http://www.cidiverte.it)





# UN LANCIO VERSO LE STELLE!

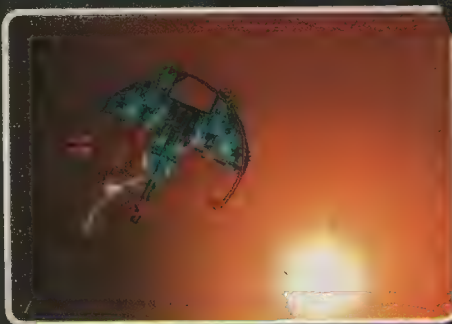
» Finalmente ecco il primo sparatutto stellare per Dreamcast!

Il Dreamcast ha il suo gioco d'azione stellare con Starlancer, opera degli autori di Wing Commander.

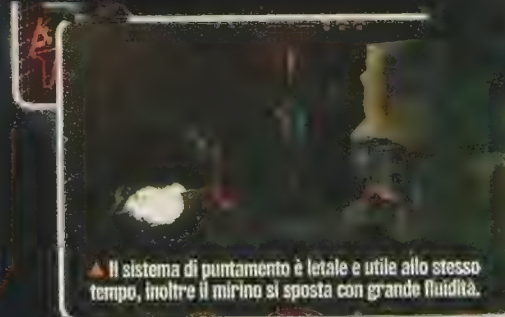
Le superpotenze del ventiduesimo secolo, periodo nel quale è ambientato Starlancer, hanno deciso di risolvere le proprie dispute nello spazio, utilizzando delle navi da guerra letali e supertoste. Dobbiamo portare a compimento una serie di missioni: iniziamo da semplici tenenti con l'ordine di distruggere il nemico per aiutare la nostra flotta spaziale e raggiungere i gradi più alti nella carriera militare. Maggiore sarà il nostro rango, più missioni potremo decidere di intraprendere, a bordo di oltre 80 tipi di veicoli da combattimento. Questo gioco dovrebbe poter essere giocato su Internet, quindi potremo divertirvi contro nemici umani, anche se virtuali, qualora gli avversari controllati dal Dreamcast non ci soddisfino abbastanza.



La grafica fa rimanere letteralmente a bocca spalancata!



» Dobbiamo eliminare dei nemici davvero tosti e quindi navigare in un campo di asteroidi!



» Il sistema di puntamento è letale e utile allo stesso tempo, inoltre il mirino si sposta con grande fluidità.

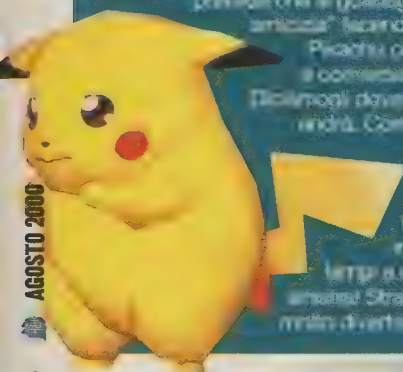


SOUL REAVER 2 QUASI PRONTO PER DREAMCAST!

## DICIAMO A PIKACHU DOVE ANDARE

» Un simpatico gioco per N64!

L'ultima stronzata legata a Pokémon è il gioco per Nintendo 64 Hey You, Pikachu, basato sul riconoscimento vocale. In uscita alla fine dell'anno negli USA, il gioco prevede che si guidino i "puri amici" facendo finta di Pikachu con i comandi di conversazione divertenti. Dobbiamo dove andare e lui ci indicherà. Comunque il gioco è molto simpatico e si può giocare su PlayStation. Ma la domanda è: perché non si è ancora diffuso? Strano, ma molto divertente.



## IL DREAMCAST ALL'ATTACCO

Una bella prova di Sega!



Silent Scope, uno dei più bei titoli da sala giochi dell'anno, avrà la sua versione per Dreamcast e PlayStation.

È un gioco per gli amanti di Goldeneye e Metal Gear Solid. La sorpresa della versione per console è che il Silent Scope originale aveva un'elaborata camera di comando con un grosso fucile. La versione da casa, invece, potrà essere giocata soltanto con i pulsanti direzionali, dove il controllo analogico servirà a mirare e i pulsanti laterali serviranno per zoomare per avere la visuale telescopica.

La versione per Dreamcast e PlayStation ammette che il passaggio alla console non ha niente di più facile del gioco originale.



## Chi sarà mai?

» Sapremo indovinare a chi appartengono queste facce?

Ecco il primo con il nostro amico, Oreste, il chiamare il tuo amico protagonista di questo maratona di giochi.

EDIZIONE SPECIAL





© Disney

www.disney.it

# Non chiamateli giocattoli.



Buzz Lightyear, Woody lo sceriffo e il terribile Zurg sono giocattoli molto, molto speciali. Speciali come gli ultimi titoli in arrivo dal mondo di Toy Story 2. La tua creatività, la tua intelligenza

e i tuoi riflessi saranno messi alla prova oltre ogni limite. Tieniti pronto per gli straordinari programmi nati dalla magia Disney Interactive.

Disney • PIXAR  
**Toy  
STORY  
2**





# È GIÀ IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE



- UN GIOCO COMPLETO
- DUE CD-ROM
- 144 PAGINE DI RIVISTA
- 8 FANTASTICI DEMO TUTTI DA GIOCARE

IL MIO CASTELLO EDITORE



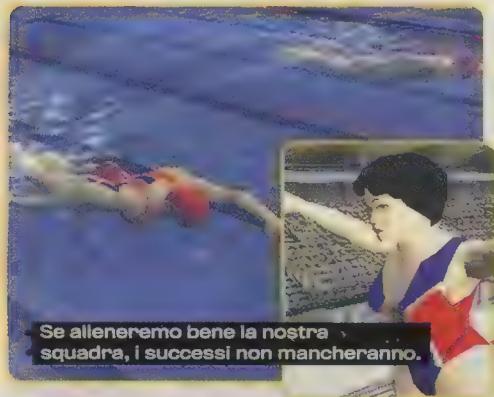
# I GIOCHI NELLA TERRA DEI CANGURI

>> Chissà se i koala sanno cos'è un Joypad!



Euro 2000 non è l'evento sportivo più importante dell'anno, infatti ci saranno le Olimpiadi di Sidney a settembre!

Per celebrare questa importantissima



Se alleneremo bene la nostra squadra, i successi non mancheranno.

competizione agonistica, Eidos Interactive pubblicherà Sydney 2000. Si tratta di un gioco del genere di Track and Field, con molte più specialità però. Oltre alle gare di corsa, salti e lanci, ci saranno altre specialità, come i tuffi dalla piattaforma, kayak, tiro al piattello e ciclismo. Il gioco comprende anche la modalità Olympic nella quale dobbiamo allenare una squadra di atleti al completo. Sarà in vendita a

settembre.



▲ Armiamoci di cerotti per proteggere le nostre povere dita.



INFOGRAMES PUBBLICHERÀ UNA SERIE DI COLLEZIONI DI GIOCHI A

## NOTIZIE BOLLENTI

CAZZUTTI A JACKSON!

Michael Jackson apparirà come personaggio in Ready 2 Rumble Round 2. Era dal modesto Moon-walker, dell'88, che il popolarissimo cantante non compariva in un videogioco.



MENTE PER SEGA

L'inglese Codemasters ha annunciato all'E3 che il suo fantastico gioco di guida, Colin McRae Rally 2.0, uscirà in versione per Dreamcast. È stato presentato all'E3 ed era ottimo. Si tratta del primo titolo Codemasters per Dreamcast. Nel prossimo numero presenteremo una recensione completa!

UN'ALTRA NOTIZIA

Uscirà un gioco chiamato Titus the Fox! Ci aspettiamo anche uno sparattutto di Infogrames con un armadillo, un gioco di corse di Psygnosis con un gufo e un flipper di Acclaim con un'iguana.

ARMANDO TAVELLA

Sta per uscire una versione di Metal Gear Solid per PC. La giocabilità è identica a quella della PlayStation, ma la grafica è nettamente migliore. La cosa strana è che è stato pubblicato da Microsoft. Ecco da dove nascono i pettegolezzi di un possibile Metal Gear Solid 3 per X-Box 2.



## PROCESSIONE DEI POKEMON

>> I giochi su Pokémon nascono come funghi!

Chi crede di avere tutti i giochi sui Pokémon può scordarselo, perché ne arriveranno altri... Il primo sarà Pokémon Puzzle League, uno sport di Tetris/Brain-A-Move con tutte le nostre pokébees protagoniste. Uscirà su Game Boy entro la fine dell'estate. Poi sarà il mondo di Pokémon Pinball sul Game Boy in ottobre. Si tratta di un bel frangere dove

abbiamo cinque delle pokéballs e colpire dei pokémon che sbucano sulla tavola. Sempre a ottobre uscirà Pokémon Snap, per Nintendo.

Dovremo scattare foto ai nostri mostri: tanti cari in una sorta di foto-safari. Le migliori foto verranno premiate dagli arbitri a spese degli altri più rare.

A novembre uscirà Puzzle League per Nintendo 64 e poco dopo sarà il turno di un gioco di figure Pokémon per il Game Boy, intitolato

anche Pokémon avrà il suo rompicapoli



## SONY CREA UNA NUOVA TERRA

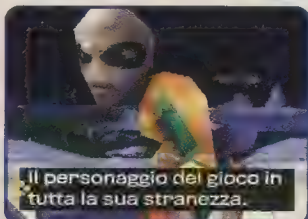
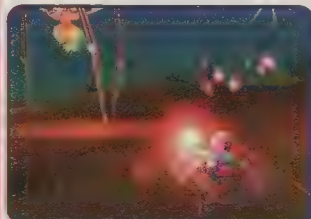
>> E non è una fregatura!



All'E3 si è parlato moltissimo della PlayStation 2, ma Sony ha tirato fuori anche due possibili gioiellini per PlayStation.

Terracon, in particolare, è un gioco d'azione/avventura in 3D. Il protagonista del gioco, Xed, è l'ultimo rimasto di una razza aliena il cui mondo è stato distrutto da Terracon, una enorme stazione spaziale ormai fuori controllo. La missione di Xed è semplice: salvare l'universo da questo

terrore tecnologico e dai pericolosissimi esseri meccanici che abitano sulla base. Il titolo si sviluppa lungo 32 enormi livelli che assicurano il più libero movimento, grazie anche a un motore di gioco che permette di esplorare qualsiasi parte delle ambientazioni. La giocabilità metterà a dura prova le nostre capacità intellettuali e i nostri riflessi. Terracon promette di sfruttare al massimo le potenzialità della PlayStation.



Il personaggio del gioco in tutta la sua stranezza.

UN NUOVO ELITE IN SVILUPPO PER LE NUOVE CONSOLE!





# ORA DI MORIRE

» Time Splinters arriva su PS2!



Uno dei momenti migliori all'E3 è stato incontrare Bill Doak, uguale a com'è nel primo livello di Goldeneye!

No, davvero! Nella vita reale è David Doak, ex membro di Rare, il quale adesso sta producendo Time Splinters, uno sparattutto in prima persona per PlayStation 2! Com'è facile aspettarsi, si tratta di un gioco bellissimo. Per prima cosa ha una grafica molto bella, e, inoltre, la velocità di movimento e di gioco è davvero fluida e rapida! Il motore di gioco è talmente perfetto che riesce a gestire contemporaneamente



un personaggio armato da 11 moschetti, ma tutto ciò che veramente conta è dando vita a un massacro che non si vedeva dai tempi di Doom! L'unico difettuccio del gioco consiste nella trama un po' troppo "viaggio nel tempo", che però permette di ricreare ambientazioni molto varie tra loro. E, comunque, una vera bellezza.



Iniziamo a mettere da parte i soldini per il Multitap per la PlayStation 2!

# UNREAL, MAH...

» Non è proprio un supermegagioco...



Una delle maggiori delusioni dell'E3 ci è stata data da Unreal Tournament per PlayStation 2.

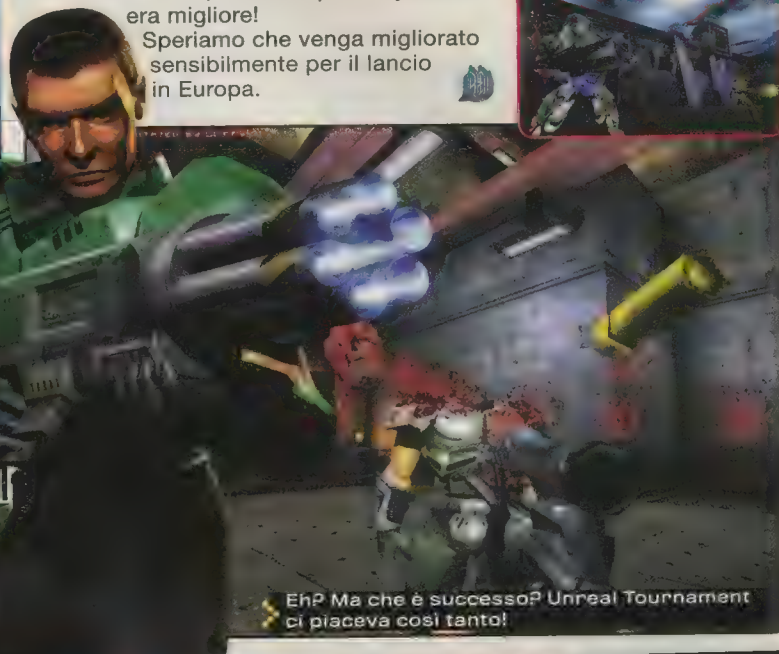
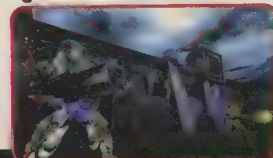
Era uno dei titoli maggiormente attesi per PlayStation 2, ma questo famoso classico per PC nella sua versione per console è purtroppo deludente. La giocabilità è troppo frenetica e la grafica poco chiara.

dirla tutta, Quake 2 per PlayStation 2 era migliore!

Speriamo che venga migliorato sensibilmente per il lancio in Europa.



▲ L'intelligenza artificiale non è granché.



Eh? Ma che è successo? Unreal Tournament ci piaceva così tanto!

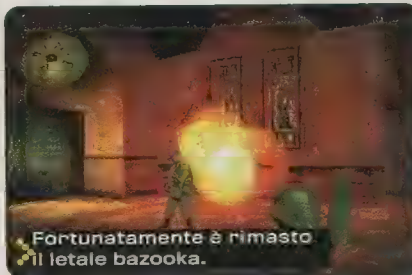
CHAMPIONSHIP MANAGER 4 IN RETE PER LE NUOVE CONSOLE!

# ESERCITO SEGRETO

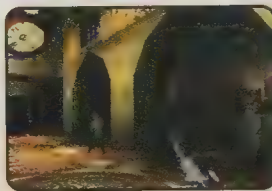
» La Seconda Guerra Mondiale!



abbiamo un compagno d'armi controllato dal computer il quale porterà a termine determinati compiti al posto nostro. Ovviamente, trovandoci dietro le linee nemiche, dovremo usare vari travestimenti, mascherandoci da fotografo o da autista di ambulanze. Da quanto abbiamo visto finora, non è molto diverso dall'originale.



Fortunatamente è rimasto il letale bazooka.



È tornato Medal of Honor, un gioco basato sulla Seconda Guerra Mondiale che ha riscosso un inaspettato successo su PlayStation. L'azione di Medal of Honor: Underground si svolge nuovamente in Francia: vestiamo i panni di un membro della resistenza, quattro giorni prima dello sbarco in Normandia. Anche se può sembrare una noiosa lezione di storia, farà piacere sapere che sono state introdotte sei nuove armi, incluso un fucile da cecchino tedesco e una pistola-balestra. Nella modalità per un giocatore dobbiamo completare varie missioni con determinati obiettivi. Tra i veicoli nemici troviamo motociclette, carri armati e fuoristrada. Per aiutarci in battaglia,

Le grandi idee di GM: N. 437

## Mafiosi in miniatura!

» Dobbiamo farli fuori tutti!

L'ultima follia giapponese, presto anche in Europa, è il pazzesco Pokémon. In pratica dobbiamo raccogliere 151 Pocket Mobster (ovvero, mafiosi in miniatura), allenarli e creare la nostra famiglia mafiosa. Impersoniamo Mook, un allenatore di Pokémon che è agguato nel magico regno di Poké-nostria. Quando vediamo un Pokémon, dobbiamo organizzare gli spostamenti e preparare il rapimento. Dopo averlo catturato, dobbiamo ritirarlo al passaporto e farli pagare una cauzione enorme se vuole uscire dal Paese! Però riescono sempre a cavarsela scovando un cavillo legale! È talmente divertente che è un'offerta che non possiamo rifiutare.

WANTED

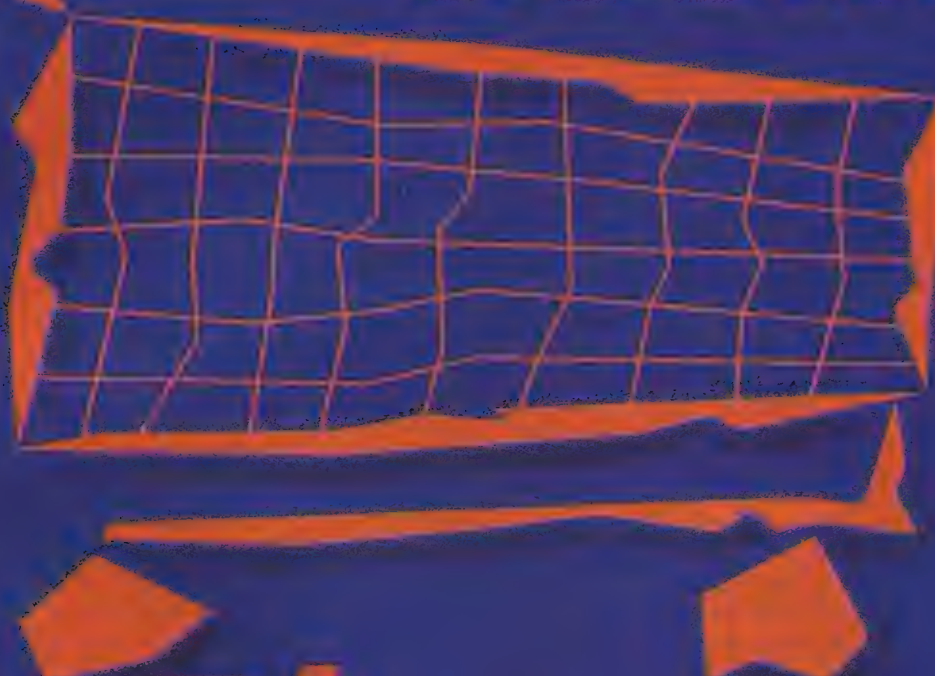


REWARD £2000

PROSSIMO MESE



**c'è chi il software  
lo acquista  
così...**



**...C'è chi preferisce  
chiedere consigli e  
acquistare al prezzo  
migliore da...**



**Software Universe®**

[www.softwareuniverse.it](http://www.softwareuniverse.it)

**[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]**

**MILANO**  
VIA LORENTEGGIO 22  
SOTTO I PORTICI  
Tel. 02.42.300.10

**GINISSELLO B.-MI**  
C.COMM. LA FONTANA  
V.LE DE VIZZI  
Tel. 02.66.04.30.58

**NOVATE-MI**  
CENTRO COMMERCIALE  
METROPOLI  
Tel. 02.39.00.51.39

**CAGLIARI**  
QUARTUCCIU  
C.COMM. LE VELE  
Tel. 070.88.88.64

**CAGLIARI**  
SAN SPERATE  
C.COMM. EMMEZETA  
Tel. 070.91.66.064

**CREMONA**  
CORSO P. VACCHELLI 33  
Tel. 0372.46.24.82

**DAVERIO-VA**  
CENTRO COMMERCIALE  
DAVERIO  
Tel. 0332.94.99.25

**GALLARATE-VA**  
C.COMM. MALPENSA 1  
VIA LARIO 37  
Tel. 0331.77.96.20

**ORIO-BERGAMO**  
CENTRO COMMERCIALE  
ORIO CENTER  
Tel. 035.45.96.042

**SENIGALLIA-AN**  
CENTRO COMMERCIALE  
IL MAESTRALE  
Tel. 071.66.19.192

VENUTA PER CORRISPONDENZA  
[grg.sede@softwareuniverse.it](mailto:grg.sede@softwareuniverse.it)  
Fax 02.45.86.44.75

**SEI UN RIVENDITORE?**

Cerchi un distributore?  
Vuoi aprire un negozio con noi?  
Telefonaci: 02.45.86.99.00  
Fax: 02.45.86.44.75  
[grg.sede@softwareuniverse.it](mailto:grg.sede@softwareuniverse.it)



# IN USCITA

Ci va di scoprire le ultime novità da grido nel mondo dei videogiochi? Diamo un'occhiata!

## IL CALENDARIO INDISPENSABILE DI GAMES MASTER

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

### GIUGNO

16	All Star Tennis 2	Ubi Soft	PS
16	Baldur's Gate	Sony	PS
16	Spin Jam	Sony	PS
16	World Champ Snooker	C'Masters	PS
16	Tron Bonne	Eidos	PS
16	Moss of War	Infogrames	PS
16	Icewind Dale	Virgin	PC
16	Diablo 2	EA	PC
16	Heist	Virgin	PC
16	Deep Fighter	Ubisoft	DC
16	Street Fighter Alpha 3	Virgin	DC
16	Ecco The Dolphin	Sega	DC
16	Giga Wing	Sega	DC
16	F1 Racing Champ	Ubi Soft	DC
16	Take The Bullet	Sega	DC
16	Golf King	Infogrames	GB
16	WCW Mayhem	EA	GB
16	Pokemon Yellow	Nintendo	GB
16	Hot Wheels Stunt	EA	GB
16	Men in Black 2	Crave	GB
16	Dragon Dance	Nintendo	GB
21	Vagrant Story	Square	PS
23	In Cold Blood	Sony	PS
23	Disney World Racing	Eidos	PS
23	Jackie Chan	Activision	PS
23	Infestation	Sony	PS
23	Army Men: Sarge's	3DO	DC
23	Disney World Racing	Eidos	DC
23	Time Stalkers	Sega	DC
23	Heroes of M&M 3	ASCII	DC
23	NHL 2K	Sega	DC
23	Marvel vs Capcom 2	Capcom	DC
23	Plasma Sword	Virgin	DC
23	Damaged 100	SCI	PC
23	Earth 2150	Mindscape	PC
23	Hasbro Classics 2	Hasbro	PC
23	Ground Control	Hasbro	PC
23	Grandmaster Chess	Mindscape	PC
23	CAT Construction	Nintendo	GB

23	TOCA Touring Cars	THQ	GB
23	Oddworld Adventures 2	Infogrames	GB
23	Player Manager 2000	3DO	GB
23	Hearts of Iron	Titus	GB
23	Driver	Infogrames	GB
23	Blues Brothers	Titus	GB
30	Mille Miglia	SCI	GB
30	Bishi Bashi Special	Konami	GB
30	Paperboy	Midway	GB
30	Melba	Take 2	GB
30	NBA: In The Zone	KO	GB
30	Silent Bomber	System 3	GB
30	Martian Gothic	Take 2	GB
30	Garfield Legends	Midway	GB
30	F18 Thunder Strike	Take 2	PC
30	Chicken Run	Eidos	PC
30	Ultimate Paintball	Take 2	PC
30	Metal Fatigue	Take 2	PC
30	F1 Manager	EA	PC
30	Deep Fighter	Ubisoft	PC
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
30	Ice Express	Infogrames	PC
30	Perfect Dark	Nintendo	PC
30	UEFA 2000	Eidos	PC
30	Wacky Races	Infogrames	GB
30	Worms	Take 2	GB
30	Rainbow Six	Take 2	GB
30	Playmobil	Hasbro	GB
30	Pokemon Pinball	Nintendo	GB
30	Goal Frenzy	Nintendo	GB
30	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
30	Virt Fighter	Acclaim	DC
30	Nomad Soul	Eidos	DC
30	Star Wars: Podrace	Lucasarts	DC
30	Tech Romancer	Sega	DC
30	Tony Hawk's	Activision	DC
30	Wacky Racers	Infogrames	DC
30	Incubator	Sega	DC
30	Gauntlet Legends	Midway	DC
30	Sliver	Infogrames	DC
30	Super Magnetic Neo	Sega	DC
GIU	Black & White	EA	DC
GIU	Black & White	EA	PC

### LUGLIO

5	Front Mission 1	Square	PS
5	Speedball 2100	Activision	PS
7	South Park Rally	Acclaim	DC
7	Pokemon Factory	Hasbro	PC

7	Colin McRae Rally 2.0	C'Masters	PC
7	Asano	C'Masters	PC
7	Earthworm Jim 3D	Virgin	PS
7	Vandal Hearts 2	Sony	PS
7	Saboteur	Sony	PS
7	V Beach Volley Ball	EA	PS
7	World Touring Cars	C'Masters	PS
7	Jockey Manager	Acclaim	GB
7	Casper	Virgin	GB
7	International Karate	Studio 7	GB
7	Alice in Wonderland	Disney	GB
7	Dalkatana	Eidos	GB
7	Metro Street Racer	Sega	DC
14	Tomb Raider	Eidos	GB
14	Maken X	Activision	DC
14	Space Channel 5	Sega	DC
14	Dead Or Alive 2	Acclaim	DC
14	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	DC
14	Dark Reign 2	Infogrames	PC
14	Kiss Psycho Circus	Take 2	PC
14	Rampage Through Time	Midway	PS
21	Harvest Moon 2	Crave	GB
21	X-Men Mutant Academy	Activision	GB
21	Pocket GT Racing	Virgin	GB
21	Trick Boarder	Nintendo	GB
21	Legend of River King	Nintendo	GB
21	Mortal Kombat Special	Midway	PS
28	SWIV	SCI	GB
28	Grand Prix 3	Microprose	PC
LUG	Nightmare Creatures 2	Konami	PS
LUG	Suikoden 2	Konami	PS
LUG	Nightmare Creatures 3	Konami	DC

### AGOSTO

11	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
11	Off Road	Rage	PC
11	Star Trek: Invasion	Activision	PC
11	Max Payne	Infogrames	PC
11	Hostile Waters	Rage	PC
11	Lords of the Realm 3	Mindscape	PC
11	Incoming Forces	Infogrames	PC
18	Austin Powers	Take 2	GB
18	F1 2000	Ubisoft	GB
18	Extreme Sports	Sega	DC
25	Harvest Moon	Crave	PS
25	Parasite Eve 2	Square	PS
25	Sno-Cross Champ	Crave	PS
AGO	Donkey Kong Country	Nintendo	GB
AGO	Hostile Waters	Rage	DC



## IN USCITA IN GIAPPONE

Ecco cosa sta per comparire nelle vetrine di Tokyo...



**AGO Dark Cloud** Sony  
L'avventura in terza persona incontra le simulazioni con vista dall'alto. Quello che potrebbe essere lo Zelda per PS2.



**AGO Final Fantasy 9** Square  
I ragazzi di Square ritornano a invitare la PlayStation a un ultimo a base di spade e stregonerie.



**AGO Silent Scope** Sega  
Assassinio in sala giochi: ora il killer si presta a prendere di mira la grande speranza di Sega.



**AGO 18 Wheeler** Sega  
Facciamoci sotto! Tutti ne hanno uno e adesso ce l'abbiamo anche noi!



## NON PERDIAMOCI QUESTI

Vogliamo conoscere i titoli più caldi in attesa di invadere i negozi di videogiochi? Questo è il posto giusto, dove vengono segnalati tutti i giochi che faranno fremere di impazienza le nostre console. Prepariamoci a vederli scalare tutte le classifiche...



**LUG** N'mare Creatures 2 Konami  
Wallace, armato di ascia, abbatte gli zombi con la sua fedele lama. Che tipo in gamba!



**LUG** Harvest Moon 2 Nintendo  
Cos'è un videogioco se non una miscela di stringhe di programmazione e grafica?

Grandi novità in arrivo

## SETTEMBRE

1	Re-Volt	Acclaim	GB
1	ECW Anarchy Ruiz	Acclaim	GB
1	Turok 3	Acclaim	GB
1	Maya the Bee 2	Acclaim	GB
1	Duke Nukem 3D	Infogrames	PC
1	Dave Mirra BMX	Acclaim	
1	Re-Volt 2	Acclaim	
1	ATV Quad Power	Sony	
1	Tenchu 2	Activision	
1	Vanishing Point	Acclaim	
1	BMX	Sony	
1	ECW Anarchy Ruiz	Acclaim	
1	Quad Bike	Sony	
1	Vanishing Point	Acclaim	DC
1	ECW Anarchy Ruiz	Acclaim	DC
1	Turok 3	Acclaim	N64
1	ECW Anarchy Ruiz	Acclaim	N64
8	Excite Bike	Nintendo	N64
8	Starship Troopers	Hasbro	PC
11	X-Men: Mutant	Virgin	PS
15	UFC	Crave	DC
15	Stunt GP	Sony	DC
15	Galaga	Namco	PS
15	Spiderman	Activision	PS
15	Star Wars: Obi Wan	Lucasarts	PC
15	Stunt GP	Hasbro	PC
15	Spiderman	Activision	GB
22	Gauntlet Legends	Midway	GB
22	Frontier 2	Hasbro	
22	Tony Hawk's 2	Activision	
29	Rush 2049	Midway	DC
29	Pokémon Snap	Nintendo	N64
29	Rush 2049	Midway	N64
29	Starcraft 64	Nintendo	N64
29	Rush 2049	Midway	GB
29	Squad Leader	Hasbro	PC
SET	Blair Witch Project	Take 2	PS
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
SET	Blair Witch Project	Take 2	PC
SET	Blair Witch Project	Take 2	DC
SET	Half-Life	Sierra	DC
SET	Conker's Bad Fur Day	Barr	N64

## DA CONFERMARE

OTT	X-Men: Mutant Wars	Activision	GB
OTT	Ninja Project	Nintendo	GB
OTT	X-Men: Mutant Wars	Activision	PS
OTT	Call To Power	EA	PC
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	DC
NOV	Quake 3	id	DC
NOV	Tony Hawk's 2	Activision	DC
NOV	Sno-Cross Champ	Crave	DC
NOV	NBA Showtime 2001	Acclaim	DC

NOV	Matt Hoffman BMX	Acclaim	DC
NOV	Deuce	Cryo	PS
NOV	Matt Hoffman BMX	Acclaim	PS
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	PS
NOV	Final Fantasy 9	Crave	PS
NOV	Bob The Builder	Hasbro	PS
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	PS2
NOV	NBA Showtime 2001	Acclaim	PS2
NOV	Man Hoffman BMX	Acclaim	GB
NOV	Robot Wars	Take 2	GB
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	GB
NOV	Tony Hawk's 2	Activision	DC
NOV	Bob The Builder	Hasbro	GB
NOV	Crusin' Exotica	Nintendo	GB
NOV	Eternal Darkness	Nintendo	N64
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	N64
NOV	Crusin' Exotica	Nintendo	N64
DIC	Conquest: Frontier War	Hasbro	PC
DIC	Monkey's Flinging	Nintendo	N64
DIC	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64
DIC	Barjo Tale	Nintendo	N64
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Resident Evil Zero	Eidos	N64
N.D.	Rush 2044	Midway	N64
N.D.	Aidyn Chronicles	THQ	N64
N.D.	Driver 2	Infogrames	DC
N.D.	Chase The Express	Sony	PS
N.D.	Demonition Derby 3	Sony	PS
N.D.	Danger Girl	THQ	PS
N.D.	Buffy: Vampire Slayer	Fox	DC
N.D.	Sydney 2000	Eidos	PS
N.D.	Sega GT	Sega	DC
N.D.	Ultimate Fighting	Crave	DC
N.D.	Powerstone 2	Capcom	DC
N.D.	Evil Dead	THQ	DC
N.D.	Samurai 2	Sega	DC
N.D.	Industrial Spy	Sega	DC
N.D.	Jet Grind Radio	Sega	DC
N.D.	Samba De Amigo	Sega	DC
N.D.	Bone In the Dark 2	Infogrames	DC
N.D.	Driving Emotion Type-S	Square	PS2
N.D.	The Bourne	Square	PS2
N.D.	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
N.D.	Dejikoiken Pro Baseball	Square	PS2
N.D.	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
N.D.	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
N.D.	Munch's Oddysee	GTA	PS2
N.D.	Fantavision	Sony	PS2
N.D.	ISS 2000	Konami	PS2
N.D.	Ultimate Tournament	Eidos	PS2
N.D.	Gran Turismo 2	Sony	PS2
N.D.	Armored Core 2	Sony	PS2

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.



## NUMERI UTILI

Per avere ulteriori informazioni sui giochi possiamo utilizzare questi contatti.

### Leader Distribuzione

Via Adua 22  
21045 Gazzada Schianno (VA)  
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890  
<http://www.leaderspa.it>

### C.T.O.

Via Piemonte 7/F  
Zola Predosa (BO)  
Tel. 051 6167711  
<http://www.cto.it>

### Halifax

Via Bisceglie 71  
20152 Milano  
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399  
<http://www.halifax.it>

### Lago

P.O. Box 293  
22100 Como  
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214  
e-mail  
100411.3660@compuserve.com  
<http://www.lagoonline.com>

### 3D Planet 10/2

090 Buccinasco (MI)  
4886711 - Fax 02 48867137  
<http://www.3dplanet.it>

### Ubi Soft

Viale Cassala 22  
20143 Milano  
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300  
<http://www.ubisoft.it>

### Sega

Fax 02 96460214

### Nintendo (Global Games)

Via Savona 43  
20100 Milano  
Tel. 02 48950128 - Fax 02 47719201

### Sony

Via Cantalupo in Sabina 29  
00191 Roma  
<http://www.playstation.it>

### Cidiverte

Via Campo dei Fiori 61  
21013 Gallarate (VA)  
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999  
<http://www.cidiverte.it>

### Microforum

Via Musa 13  
00161 Roma  
Tel. 06 44243033 - fax 06 44242836  
<http://www.microforum.it>



# ANTEPRIME



**TONY HAWK'S 2**  
Tony è tornato con uno dei titoli di skateboard più fantastici in circolazione. Strechiamo alla pagina della recensione e diamo un'occhiata ai suoi nuovi numeri.

LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI

IN USCITA A:  
ORA (GIAPPONE)

FORMATO: N64  
PREZZO: N.D.

SVILUPPATORE: NINTENDO  
EDITORE: NINTENDO

CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: AVVENTURA  
GIOCATORI: 1



## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Maschere .....	24
Minuti alla distruzione .....	36
Canzoni .....	15
Dimensioni cartuccia .....	256Mb

もくろ

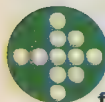
おやく

01

# Legend of Zelda: MAJORA'S MASK

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME

**Squillino le ocarine! Il nostro amico dalle orecchie a punta è tornato e ha mezz'ora di tempo per salvare Hyrule da un disastro lunare!**



Non c'è dubbio sul fatto che Nintendo produca giochi fantastici, ma non si può certo dire che lo faccia in fretta.

A giudicare dalla serie Zelda, di solito ci mettono tre anni per tirare fuori qualche immagine sparsa di un nuovo gioco. Il che rende ancora più scioccante la fulminea pubblicazione in Giappone di questo seguito del "miglior gioco del mondo". Uscito a poco più di un anno da Ocarina of Time, il titolo sembra

suggerire che Nintendo si stia sottoponendo a un drastico allenamento sulla velocità. Ambientato in una dimensione parallela e deformata di Hyrule, Majora's Mask ha inizio con il furto dell'ocarina di Link da parte del demone mascherato Skalkid, che se la batte su Epona. Come se non bastasse,

il gioco non ci concede più di mezz'ora per impedire il disastro. Guardando in altro vedremo infatti una grossa falce di Luna in rotta di collisione con Hyrule.

## CATACLISMA

Il tempo del gioco si divide in tre giorni, della durata di circa 12 minuti ciascuno. Riavuta l'ocarina potremo ritornare al primo giorno e salvare il gioco. Molti degli enigmi richiedono lo studio degli affari quotidiani di

altri personaggi e scambi e dialoghi con loro al momento giusto. Questo estemporaneo nuovo capitolo della saga di Zelda è senz'altro un passo insolito per Nintendo, che ha

**... l'uso del tempo fa sì che non saremo mai a più di mezz'ora dalla distruzione totale!**

tradizionalmente dosato con il contagocce le apparizioni di Link fin dai giorni dello SNES. È però un'ottima idea: riutilizzando il motore grafico di Ocarina of Time i creatori del gioco hanno potuto lasciare da parte il lavoro tecnico, concentrandosi sulla creazione di una nuova avventura accattivante in ogni aspetto quanto la precedente. L'unico neo è il fatto che dovremo attendere novembre per averne una versione europea tradotta.

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Zelda: A Link to the Past .....	97%
Zelda: Link's Awakening .....	97%
Zelda: Ocarina of Time .....	96%
Zelda DX (GBC) .....	97%





### ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Mettiamo da parte i nostri soldini per quello che potrebbe rivelarsi uno dei più favolosi picchiaduro della storia delle console!



### DESTRUCTION DERBY RAN

Abbiamo sempre sognato di scaraventare automezzi uno contro l'altro? Beh, Destruction Derby è tornato con una versione numero 3!

### MOLTE!

MOHO (PS).....	30
DEEP FIGHTER (DC).....	27
WACKY RADES (DC).....	27
GROUND CONTROL (PC).....	32
SPECIALE ES.....	40

## ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI ANTEPRIME



❶ Con la maschera di Zora addosso, Link più che nuotare vola attraverso l'acqua! ❷ Nella versione Deku Scrub, Link suona una tuba di legno invece dell'ocarina e può saltare al di là dell'acqua e planare per lunghe distanze usando petali di fiore come un elicottero. ❸ La maschera di Goron trasforma Link in un pacifico mangia-pietre come quelli del gioco precedente. Potremo anche suonare i bongo e sfrecciare a velocità pazzesche! ❹ Skalkid indossa la maschera di Majora. Sta a noi recuperarla!

### SI È PRESO LA NOSTRA OCARINA!

Il male ha un nome: e il nome è Skalkid, il demone mascherato che nella scena iniziale ruba l'ocarina di Link e il suo amato cavallo Epona, lo trasforma in un Deku Scrub e lo scaraventa in una dimensione alterata di Hyrule.



❶ Skalkid era buono, ma la maschera di Majora lo ha reso malvagio.

❷ Oltre al danno, la beffa: Skalkid se la batte sul nostro fedele Epona. Maleducato!



❸ Prima del gioco, Link viene trasformato in un umile Deku Scrub!

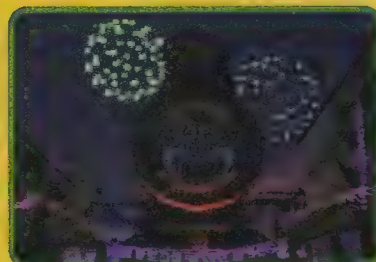






## ▶ AVANTI, SUONA QUELL'OCARINA!

L'unico modo per bloccare il conto alla rovescia di 36 minuti / tre giorni è suonare la Canzone del Tempo, che ci riconduce al primo giorno. Prima, però, dovremo riprenderci l'ocarina di Link e non sarà facile.



▲ Alla mezzanotte del terzo giorno ci attende un magnifico spettacolo di fuochi d'artificio.



▲ Saliamo sulla torre dell'orologio usando l'ingegnoso elicottero a petali...



▲ ...e affrontiamo la resa dei conti con Skalkid. Soffiamogli l'ocarina con uno sputo Deku!



▲ Potremo quindi ritornare al primo giorno, o rallentare lo scorrere del tempo grazie a una canzone magica.

## ▶ UN BEL SORRISO!

Le armi e gli oggetti di Majora's Mask sono in gran parte gli stessi di Ocarina of Time. Qui però Link potrà partecipare a una gara di fotografia grazie a una macchina fotografica.



Scattiamo una bella foto e vinciamo la gara: otterremo un rilassante viaggio in barca.

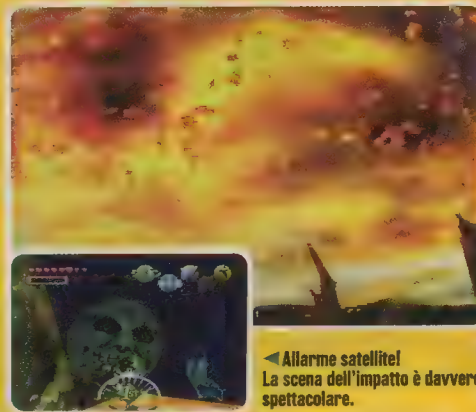
## ▶ GETTA LA MASCHERA!

Oltre alle tre maschere di trasformazione di Link, dovremo indossarne altre 20 e più per risolvere gli enigmi. Con questa maschera da rana potremo trovare cinque anfibii invisibili e relativa canzone!



## ▶ GUARDA CHE LUNA...

Mai avremmo pensato di poter aver paura della Luna, ma quella di Majora's Mask sta precipitando in rotta di collisione con Hyrule.



◀ Allarme satellite! La scena dell'impatto è davvero spettacolare.

## ▶ IL TEMPO È CICLICO

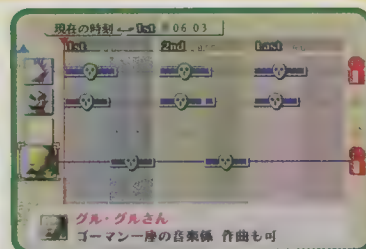
Il tempo giocava una parte importante nell'ultimo titolo di Zelda, ma quello era niente in confronto alla complessa ambientazione cronologica di Majora's Mask. Poiché ripeteremo sempre gli stessi tre giorni, potremo osservare i personaggi impegnati nelle loro occupazioni quotidiane, ascoltarne le conversazioni per carpire indizi ed effettuare baratti con loro nei giorni giusti. Diventeremo matti con l'orologio!

Questa maschera da coniglio ha un ruolo nella soluzione di un enigma a tempo. Comunque, ci dà un'aria da fessi...



► Dovremo trovare tutti questi bambini in un solo giorno.

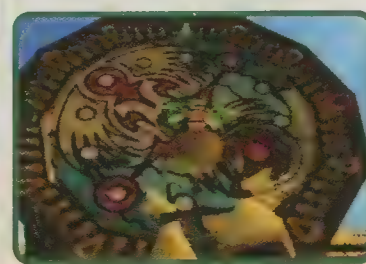
◀ Questo muratore si occupa del suo lavoro, trasportando legname qua e là.



▲ Questo schema ci indica il momento migliore per incontrare un determinato personaggio.



▲ Questi inquietanti ballerini vengono fuori solo di notte. Il gioco cambia interamente a seconda delle nostre azioni nelle varie ore del giorno.



## ▶ AL GALOPPO!

Ecco la corsa dei cavalli con i gemelli Inglo!



Partiti! Epona è più veloce che mai.



Dovremo saltare gli ostacoli per arrivare primi.



Al vincitore va... una bottiglia di latte fresco! Cosa?!





## HYRULE È CAMBIATA...

La dimensione alternativa di Hyrule è stranamente familiare ma anche diversa e presenta se non altro aree più varie rispetto a quelle di Ocarina of Time.



▲ Come Zora dovremo introdurci in una grotta subacquea e suonare la lira di lische!



▶ Nell'area Deku Scrub dovremo sguazzare in una palude.

▶ Nel territorio Goron c'è una gara di massi rotolanti.

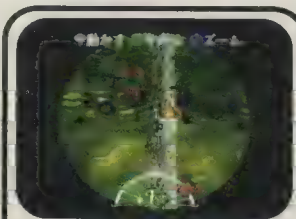


## TELESCOPICO!

In molti enigmi ci servirà il telescopio del mago. Dovremo zoomare sulla Luna per farla piangere (!) e raccogliere le relative lacrime cristalline. Il telescopio è utilissimo anche per localizzare le guardie.



Questo simpatico mago è lieto di farci sbirciare nel suo strumento...



...grazie al quale, oltre a risolvere gli enigmi, potremo anche scovare dei segreti.

## L'ANGOLO DEI CATTIVI

Il gioco è pieno di cattivi ben noti dal titolo precedente. In Majora's Mask però ci sono anche molte facce nuove da affettare con la spada...

▼ Questi grossi draghi si annidano appena fuori dalla città centrale, pronti a darci battaglia.



◀ Tutti i mostri vengono fuori di notte. Per fortuna abbiamo ancora il nostro arco.

## EXPANSION PAK

Meglio procurarci un Expansion Pak: Majora's Mask non può funzionare senza e utilizza la magica scatola rossa per dare un po' più di potenza grafica al motore di Ocarina of Time.



▲ Gli effetti speciali e le luci sono ancora più favolosi che nel gioco precedente.



▲ L'Expansion Pak significa ambienti più ricchi sullo schermo e immagini decisamente più graziose.



## NON CI SIAMO GIÀ VISTI?

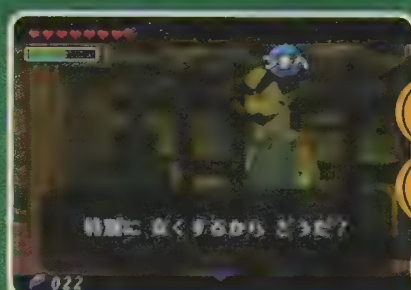
Ci imbatteremo in numerosi personaggi noti di Ocarina of Time. Poiché però questa è una versione alternativa di Hyrule, scopriremo che hanno mestieri e ruoli diversi. È un altro esempio di come Majora's Mask riesca a solleticare anche le menti dei veterani di Zelda!



▲ Ah-hai! Era il misterioso venditore di maschere. Riusciranno per lui la maschera di Majora?



▲ Ah, è il vecchio sventuratore. Se glielo chiediamo gentilmente, può spiegarci i segreti di 17 ore.



▲ Uno dei grandi lego. Sfidiamoli in una gara di cavalli a vicenda quella pinta di latte!

## Prime Impressioni

Conto alla rovescia...



Forse non avrà le dimensioni enormi di Ocarina of Time, ma questo nuovo capitolo della saga di Zelda è stato architettato in modo da riuscire molto familiare, grazie agli stessi comandi, alle stesse armi e a numerosi personaggi e ambienti noti, ma anche costantemente sorprendenti.

Nintendo, grazie agli arguti colpi di scena. L'elemento temporale è stato riprodotto in modo fantastico. Ci sono due tipi di personaggi: uno degli altri personaggi che vediamo intenti nelle loro faccende. Il ticchettare dell'orologio, però, comunica anche un'inquietante sensazione di destino inesorabile. Di maschere ce n'è in abbondanza. Sulle prime può sembrare strano che Nintendo voglia farci affrontare una parte molto oscura del mondo di Zelda, ma è proprio questo che ci rende più curiosi. Il tempo si ferma quando più è necessario, e questo è un elemento che ci rende più curiosi. La trama è molto più complessa di quella di Ocarina of Time, e ci rende più curiosi. La trama è molto più complessa di quella di Ocarina of Time, e ci rende più curiosi.



## BENE O MALE

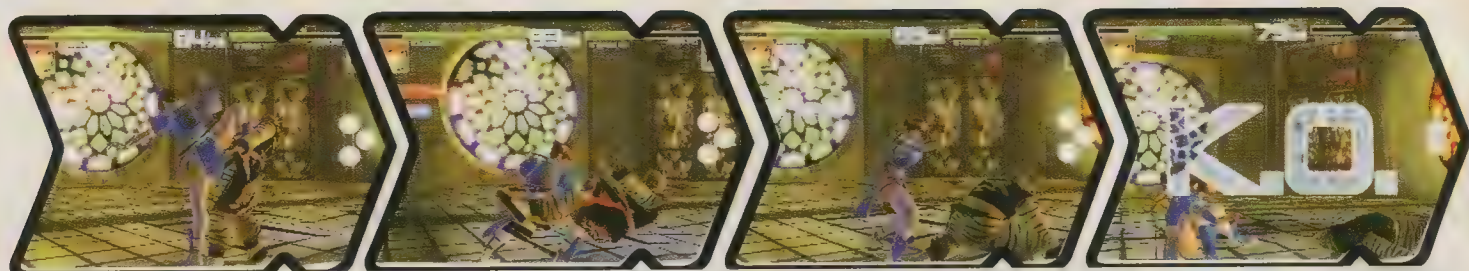


Un nuovo Zelda in cui perderci? Riesce immediatamente familiare, ma è zeppo di grandiose novità e di atmosfere oscure. È più una variazione sul tema che una nuova avventura. Insomma, non è Zelda per Dolphin...

## QUANDO USCIRÀ?

In Giappone è già uscito; la versione tradotta europea è prevista per la fine di novembre.





IN USCITA A:  
ORA (GIAPPONE)

FORMATO: PS2  
PREZZO: N.D.

SVILUPPATORE: TECMO  
EDITORE: TECMO

CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2  
ALTRE VERSIONI: DC

GENERE: PICCHIADURO  
GIOCATORI: 1-4

## ► Tekken Tag fa scuola!

Come il nuovo titolo Tekken, Dead or Alive 2 ci offre spettacolari combattimenti di gruppo. Si lotta in due contro due e possiamo passare a piacere da uno all'altro dei nostri personaggi. Il macello è duplicato!



Ecco Ayane contro Ein, all'inizio di uno scontro a quattro. La bambola dai capelli rosa sfoggia una serie di impressionanti mosse iniziali.



Ein chiama in aiuto il cowboy Bass e quindi scende in campo anche Tina.



Non vale! Con un po' di velocità e di astuzia si può riuscire a combattere in due contro uno. Povera Tina, la aspetta una ripassata.

**Ossa spezzate e forme voluttuose: il brillante picchiaduro sta per avere un seguito per PlayStation 2!**

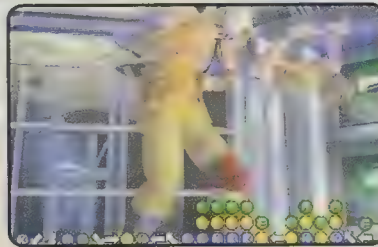
# Dead or Alive 2

## ► Sbagliando si impara

Per diventare maestri di Dead or Alive 2 è indispensabile utilizzare le modalità di allenamento...



▲ L'allenamento è un ottimo sistema per imparare le mosse di un personaggio. Qui abbiamo scelto Tina.



▲ Con un po' di attenzione scopriremo che combinando due mosse si ottiene una micidiale combo.



▲ Se poi saremo molto, molto fortunati, a volte il gioco ci metterà anche qualche effetto speciale!

Uau, che curve. Altro che Lara e la tipa di Deathtrap Dungeon, che le assomigliava un po' sì e un po' no. In Dead or Alive 2 vedremo ben altro!

Almeno la signorina Croft tiene coperte le sue abbondanti forme: i personaggi femminili di questo gioco invece le esibiscono generosamente a tutti gli spettatori. Nei loro abiti succinti, in un tripudio di minigonne e top esigui, Tina, Lei-Fang e compagne danno vita a uno spettacolo a metà tra una rissa da

strada e un paginone centrale di Playboy!

## ANIMAZIONE

Al di là di queste curve formato gigante, però, c'è un picchiaduro che è quasi in grado di rivaleggiare con Tekken Tag. Con la sua fluida e favolosa animazione, le sue arene sbalorditive, i contrattacchi e i reversal in stile Virtua Fighter e un sistema di comando perfetto tanto per il principiante che per il veterano, Dead or Alive 2 porta ancora più avanti le potenzialità del suo predecessore, dando vita a un fantastico spettacolo di combattimento. L'assegnazione di una singola mossa, tipo pugno, calcio, proiezione o blocco, a ciascun pulsante facilita l'approccio al gioco, ma Dead or Alive 2 è zeppo di finesse tattiche

nascoste.

## MOVIMENTO

Per effettuare i contrattacchi occorre calcolare i tempi con precisione; i reversal sono facili in teoria, ma molto più difficili nella pratica. Qui c'è meno da pestare i pulsanti a caso che in Tekken,

**... Dead or Alive 2 porta ancora più avanti le potenzialità del suo predecessore, dando vita a uno spettacolo di combattimento**

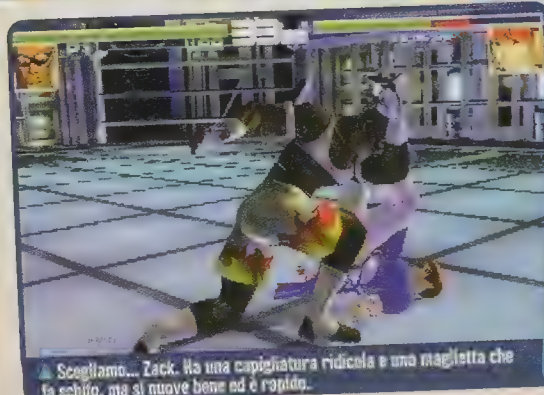
## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

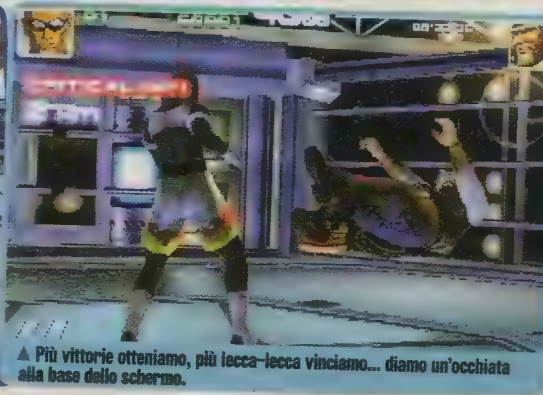
Dead or Alive .....	92%
Monster Rancher .....	74%
Gallop Racer 2000 .....	77%
Kagero Racer 2000 .....	32%

## ► Contro il tempo

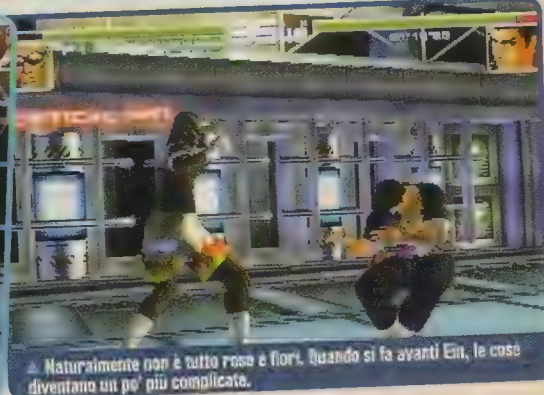
La modalità Time Attack è grandiosa: scegliamo un personaggio e vediamo quanto riusciamo a resistere contro gli altri undici!



▲ Scegliamo... Zack. Ha una capigliatura ridicola e una maglietta che fa schifo, ma si muove bene ed è rapido.



▲ Più vittorie otteniamo, più lecca-lecca vinciamo... diamo un'occhiata alla base dello schermo.

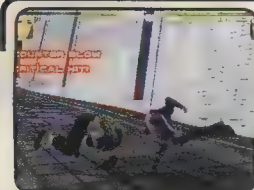


▲ Naturalmente non è tutto rose e fiori. Quando si fa avanti Ein, le cose diventano un po' più complicate.



## Che mosse, ragazze!

Se scegliamo un personaggio femminile, potremo sfruttare le sue lunghissime gambe per respingere più lontano l'avversario.



C'è una grande varietà di pugni, tra cui il fantastico colpo a mano aperta di Lei-Fang. Facciamoli volare!

Le proiezioni sono il segreto per fiaccare le energie degli avversari. Occhio alla testata di Tina... fa un male cane!



Sulle prime potremo fare a meno di usare i blocchi, ma dovremo impararli in vista dei livelli più tosti e avanzati del gioco.

perché è tutto molto più semplice; d'altra parte, nel titolo Tecmo mancano molte delle finezze di Tekken, per esempio le favolose combo. A ravvivare la situazione c'è però un'opzione Tag Team, che consente a ciascun giocatore di scegliere due personaggi: uno all'inizio e uno che subentra in seguito, per concludere il combattimento. È roba di prima classe!

## LMVI

L'unico piccolo neo è il numero limitato delle mosse a disposizione. La rapidità con cui è possibile imparare le mosse fondamentali è il colpo di genio di questo gioco, ma è anche il suo punto debole: si finisce per ripetere troppo spesso gli stessi pugni, calci e

## Avanti, signorine!

Oltre a vantare le sembianze più accattivanti, i personaggi femminili di Dead or Alive 2 sono anche quelli più abili: hanno una gamma di mosse favolose e sono rapidissimi.



▲ Ayane è probabilmente il più debole tra i personaggi femminili.



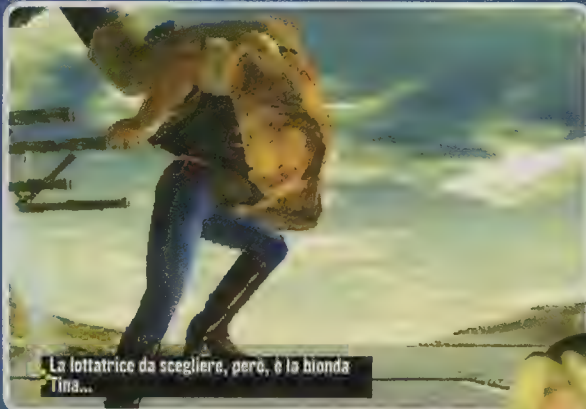
▲ Helena è forte: è un po' lenta, ma ha ottime mosse speciali.



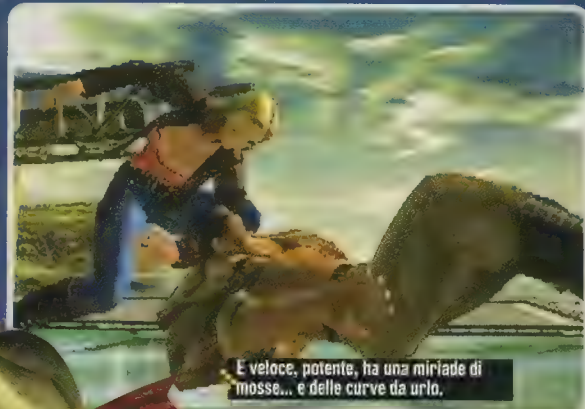
▼ Kasumi è veloce e potente.



▼ Lei-Fang è un personaggio versatile. Occhio al suo colpo a mano aperta.



La lottatrice da scegliere, però, è la bionda Tina...



È veloce, potente, ha una miriade di mosse... e delle curve da urlo.



▲ Ah, il dolce profumo della vittoria! Kasumi nasconde un'arma segreta... imbrogliona!

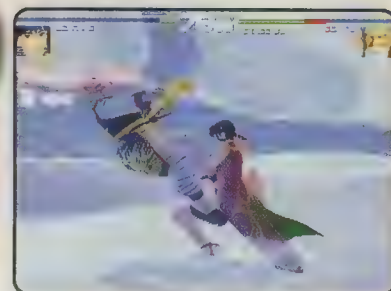
proiezioni. Inoltre, a parte qualche lieve differenza nelle immagini, non c'è niente in questo titolo che la versione di Dead or Alive per Dreamcast non abbia già mostrato. D'altra parte, sebbene i soli 12 personaggi e l'assenza di una modalità tipo bowling relegino Dead or Alive 2 al secondo posto dopo Tekken Tag, questo rimane comunque un picchiaduro devastante e furibondo di primissima scelta. Assolutamente consigliato!

Dove ho lasciato il cilindro e il bastone?

## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi	12
Stadi	8
Dialoghi	Un sacco
Mosse speciali	A bizzeffe



## BENE MALE



Una valida alternativa al più serio Tekken. Un gioco dal sapore sicuramente "fresco".



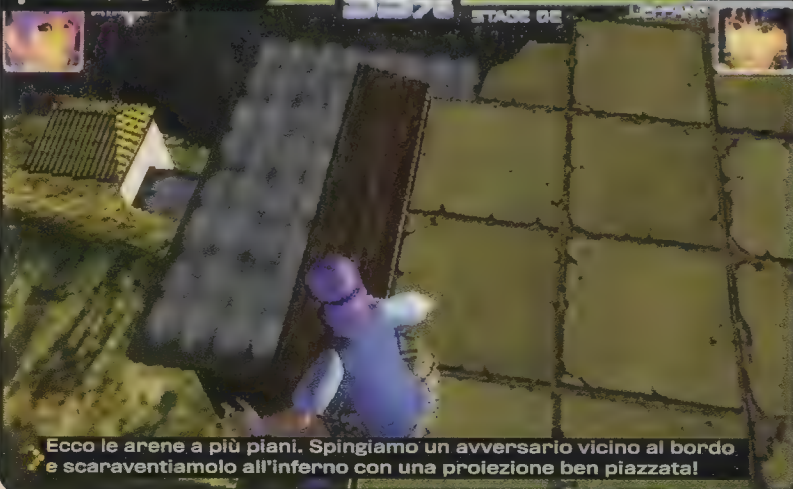
Per i puristi Tekken rimane sicuramente il picchiaduro di riferimento.



## QUANDO USCIRÀ?

In Giappone ci stanno giocando in questi giorni. Non appena avremo notizie le pubblicheremo...

## IL MEGLIO



Ecco le arene a più piani. Spingiamo un avversario vicino al bordo e scaraventiamolo all'inferno con una proiezione ben piazzata!





IN USCITA A:  
ORA (GIAPPONE)

FORMATO: PS2  
PREZZO: N.D.

SVILUPPATORE: SQUARE  
EDITORE: SQUARE

CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: GUIDA  
GIOCATORI: 1-2

## Perché dall'interno?

Perché una parte del gioco di corse la visuale dall'interno della macchina è la più entusiasmante, non tutti la pensano. Per cui vale la pena di sceglierla qui. Ciò che si dice il vero piacere di guidare, la mano del pilota.



▲ Una brutta curva si profila minacciosa davanti a noi. Con la nostra amata esperienza di giochi di guida, non ci spaventa e non ci preoccupa.



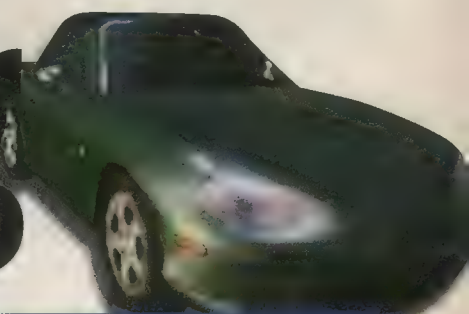
▲ Mollando l'acceleratore riusciamo a infilarsi nella curva. Tutto sembra andare bene, ma occhio al volante: abbiamo esagerato!



▲ Dopo esserci accorti di aver stazionato eccessivamente, possiamo correggere la manovra usando le mani del pilota come guida.

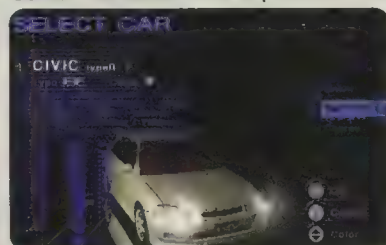
Lo odieremo. Lo adoreremo. Insomma, prima lo odieremo e poi lo adoreremo!

# Driving Emotion Type-S



## Delizie per la guida

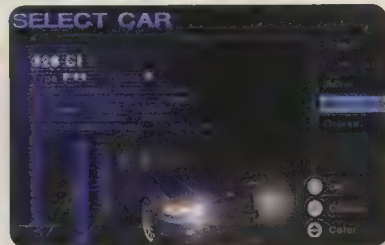
Se non vediamo l'ora di provare i modelli di Gran Turismo 2000, cominciamo a lustrarci gli occhi su questi...



▲ La Honda Civic: non è proprio una meraviglia, ma è l'UNICA macchina adatta al principiante.



▲ Superate le prime piste, la Toyota Celica sarà nostra. Ci servirà per battere i rivali della prima divisione.



▲ Qui si comincia a fare sul serio. La BMW 328ci è rapida e stabile, ideale per le piste di gara vere e proprie.

Se crediamo di essere i re di Ridge Racer o gli imperatori di Colin McRae Rally, giocare con Driving Emotion ci farà l'effetto di una scarica da diecimila volt.

Per i primi 10 o 20 minuti schizzeremo per la pista come impazziti; la sensibilità

## Un po' di storia

	Dalla stessa casa...
Final Fantasy 7	94%
Final Fantasy 8	97%
Final Fantasy 9	71%
Chocobo Racing	58%
Final Fantasy Tactics	78%
Totale	71%

dei comandi è pazzesca e sembra di viaggiare su gomme totalmente lisce. Quindi, finiremo contro il muro per la quarantesima volta. Non è che siamo diventati improvvisamente delle schiappe: il fatto è che Square ha deciso di rendere le macchine come la Mazda Savanna RX-7 e la Mitsubishi FTO insidiose, intrattabili e irritabili esattamente come lo sono nella realtà.

## SI FA SUL SERIO

Proprio così: se vogliamo evitare di slittare fuori controllo a ogni curva

dovremo imparare a toccare i comandi analogici con delicatezza, scordandoci le violente sterzate di Colin McRae Rally. Questo servirà per imboccare la curva: per uscirne illesi, però, dovremo correggere lievemente la traiettoria, raddrizzandoci. È qui che la visuale dall'interno della macchina diventa essenziale: le mani del pilota, splendidamente animate, ci permettono infatti di capire che l'asse delle ruote è ancora curvato. Raddrizziamoci, o finiremo per schiantarci! La domanda è: ha senso un gioco con una manovrabilità così implacabile e

## Diamoci da fare!

Non c'è niente da fare: il primo gioco di corse per PlayStation 2 di Square è difficilissimo sulle prime, ma se useremo un po' di tenacia e le macchine meno potenti avremo qualche possibilità di vittoria...



▲ Almeno per cominciare nella Divisione 1 contro macchine standard, ma una volta ottenuto qualche risultato più veloce proviamo la più impegnativa



▲ La Nissan Fairlady Z è elegante e scatenata. Nervi saldi: questa macchina è abbastanza veloce da battere anche gli avversari della Divisione 2.



▲ Vittoria! Vincendo la prima corsa di una nuova divisione si ha in premio un bolide di alta classe. A noi l'Alfa GTV!



## Quattro ruote motrici

Ecco il gioiellino a quattro ruote motrici di Mitsubishi, la Pajero. Come se la caverà nella polverosa Provenza?



Sulla strada, la Pajero è robusta ma non molto spettacolare. Perché l'abbiamo scelta al posto della Lancer?

Basta portare la Pajero su una pista non battuta, però, per capire a cosa servono le quattro ruote motrici. Si mangia le curve come niente!



Tutti gli altri slittano, ma noi strecciamo indisturbati al comando con la nostra Pajero.

difficoltosa?

## SOLO PER ESPERTI

La verità è che molti giochi di corse lusingano la nostra abilità di piloti, consentendoci di scappare a numerosi impatti e schierando contro di noi avversari artificiali più simili a manichini a

**... la visuale dall'interno della macchina è essenziale: le mani del pilota, animate, ci indicano che stiamo ancora sterzando...**

## IL MEGLIO

## LEVEL

**YOU CLEAR**  
TSUKUBA CIRCUIT Division 2  
You got 1 new car

**FOR THE NEXT STAGE**

Superare un nuovo circuito e avere accesso alle nuove macchine è talmente difficile da risultare delizioso.

## Suzuka, perché no?

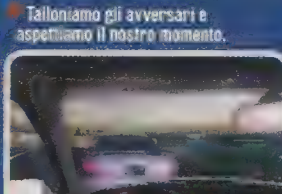
Sembra quasi un insulto sostenere che le piste vere e proprie sono meglio dei circuiti cittadini, ma dobbiamo riconoscere che Suzuka è il circuito migliore dopo Urban Highway Expert... è ideale per una grande gara!



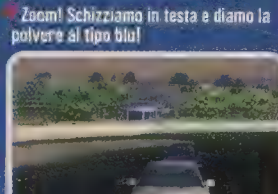
▲ I nostri pazzi avversari della PlayStation 2 non ne hanno mai abbastanza della ghiaia!



▲ La partenza è sempre un po' istica, perciò rischieremo di beccarci qualche spintone.



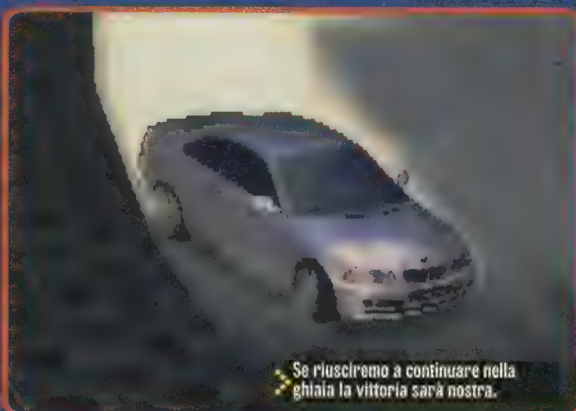
● Talloniamo gli avversari e aspettiamo il nostro momento.



● Zoom! Schizziamo in testa e diamo la polvere al tipo blu!



Adesso è il nostro turno di provocare un incidente. Eh, eh!



Se riusciremo a continuare nella ghiaia la vittoria sarà nostra.

motore che a veri rivali. Al contrario, Driving Emotion punisce ogni minimo errore. Urtando il bordo della pista a tutta velocità, quindi, si rischia di slittare fuori e le macchine controllate dal computer non vedono l'ora di sbatterci fuori pista o di sbarrarci la strada. Comunque, anche loro commettono errori, sbagliano le curve e a volte si schiantano permettendoci di passare in testa. Sotto molti aspetti, questa è una simulazione di Formula 1 ancora più accurata di Gran Turismo o Ridge Racer Type 5. Occorre studiare le piste, restare sempre vigili e dedicare il massimo impegno a ogni curva. L'errore di Square non è tanto nell'idea di una simulazione realistica dello sport

automobilistico, quanto nella struttura del gioco. Tra le auto disponibili all'inizio solo la umile Honda Civic offre qualche possibilità al principiante e occorre vincere molte gare prima di poter accedere al primo modello veramente godibile. Molte delle macchine iniziali sono più indomabili della TVR Cerbera di Gran Turismo e rischiano di scoraggiare il giocatore. La curva di apprendimento e l'assenza di opzioni per la messa a punto impediranno senz'altro a Driving Emotion Type-S di competere con Gran Turismo 2000. Bocciare questo gioco alla prima prova di guida, però, sarebbe un grave errore. Le manovre ci faranno impazzire e le continue collisioni ci faranno urlare per la frustrazione, ma assaggeremo davvero la quintessenza della guida sportiva.

## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Produttori	15
Macchine	48
Divisioni	8
Ferrari	2



## BENE MALE



Azione e guida a tutto spiano per un gioco che si propone di essere la versione d'azione di GT2.



Riesce a essere estremamente frustrante all'inizio e rischia di essere troppo difficile per i meno esperti.



## QUANDO USCIRÀ?

I nostri amici del Sol Levante possono già metterci le mani sopra. Noi dovremo aspettare ancora un po'.



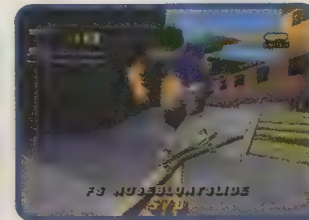
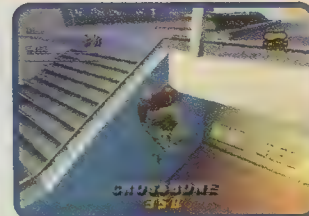
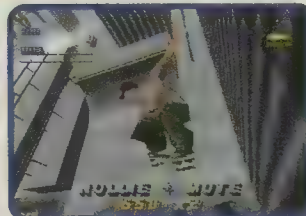
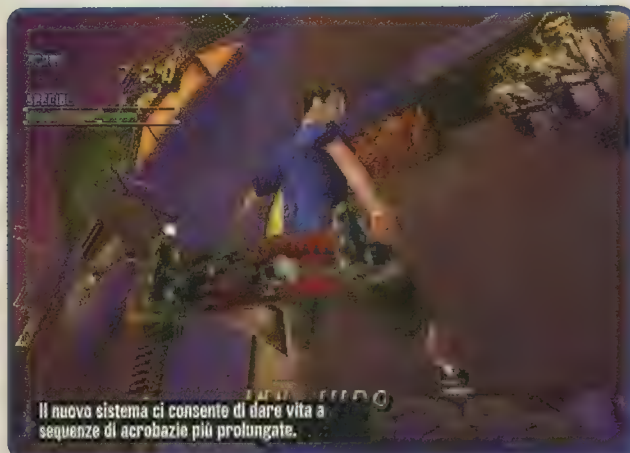
IN USCITA A:  
SETTEMBRE

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: N.D.

SVILUPPATORE: NEVERSOFT  
EDITORE: ACTIVISION

CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK  
ALTRE VERSIONI: PC, DC, GBC

GENERE: SKATEBOARD  
GIOCATORI: 1-2



Il nuovo sistema ci consente di dare vita a sequenze di acrobazie più prolungate.

## Tony Hawk's Pro Skater 2

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

**Mano alle magliette stile anni '70: il vecchio Tony ritorna con altra azione a base di skateboard!**

**Quello di Tony Hawk è stato il miglior gioco di skateboard del mondo.**

Nessun altro poteva competere con la sua combinazione di percorsi innovativi, brillanti modalità, acrobazie e comandi intuitivi. Beh, il vecchio Tony è tornato e si direbbe già che anche il suo titolo numero due non sia affatto male. Questa volta, il nostro amico girerà il mondo, con livelli ambientati in luoghi esotici come Rio, le Hawaii, Marsiglia e il Central Park di New York.

### A TUTTO SKATE

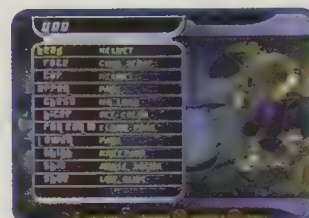
Qualcuno ha detto che il gioco originale non era

### Un po' di storia

	Dalla stessa casa...
Tony Hawk's...	90%
Apocalypse...	68%
MDK...	78%

abbastanza impegnativo e che si riusciva troppo facilmente a effettuare acrobazie da punteggio massimo; lo stesso non si può dire del nuovo gioco. Qui l'enfasi è posta sull'esecuzione di particolari acrobazie, ma anche sullo stile. Perciò, effettuando un'acrobazia, otterremo più punti se la eseguiamo con una particolare ostentazione. Questa nuova versione vanta anche una funzione per la creazione delle piste in stile V-Rally 2, che ci permette di dare vita al circuito dei nostri sogni scegliendo tra 100 diversi ostacoli.

Oltre ai 13 "veri" skater, c'è anche un'opzione simile a quelle dei giochi di wrestling che ci consentirà di inventare gli skater migliori del mondo. Prevedibilmente non manca poi una serie di trucchi nuovi



▲ L'opzione per creare un personaggio ci permette di inventare nuovi skater.



▲ Il Track Editor comprende una quantità favolosa di ostacoli.

di zecca; completando i livelli potremo aggiungere nuove acrobazie al nostro già impressionante repertorio di salti anti-gravitazionali e spericolatezze varie.

**... c'è una funzione per la creazione delle piste: la funzione dei nostri sogni.**

Per finire, c'è una miriade di ENORMI aree nascoste e percorsi segreti. Niente male, no?

### PERSONALIZZARE!

Pur conservando lo stile dell'originale, ci consente di assegnare specifiche acrobazie a determinati pulsanti del joypad. Se quindi ci venisse voglia di effettuare un "handplant" dopo l'altro e volessimo usare il pulsante X allo scopo, potremmo farlo. I comandi standard sono ben impostati. Il gioco ha poi un'ottima curva di apprendimento, il che significa che Iniziare è davvero facile.



La colonna sonora offre una maggiore varietà di brani rispetto all'originale.



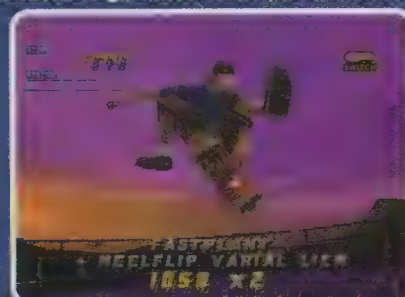
Grazie alle nuove animazioni, quando si cade da una rampa sembra DAVVERO di cadere!

### L'ACROBAZIA PAGA!

La modalità Career potenziata ci vede impegnati a guadagnare quattrini portando a termine determinati incarichi in ogni livello. Con il denaro potremo quindi acquistare un equipaggiamento migliore e aumentare il numero di trucchi a nostra disposizione, prima di passare ai livelli più avanzati. Questa volta le differenze tra le tavole e gli skater sono più marcate.



▲ Portarci dietro uno zaino da campeggio pieno di roba non serve ad altro che a complicarci la vita...



▲ E vail! Lanciamo lo skateboard in aria come se non ce ne importasse! In realtà non è una mossa sconsigliata...



▲ Pochi sanno che un generale USA dell'amministrazione Bush è tra i personaggi bonus del gioco...

### BENE & MALE



Migliora ogni aspetto dell'originale, conservandone l'intuitivo sistema di comando.



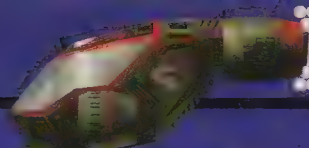
Non si distingue radicalmente dal predecessore: l'azione di gioco non presenta novità sostanziali.

### QUANDO USCIRÀ?

Una versione giocabile è stata già presentata e il gioco è praticamente ultimato sotto numerosi aspetti.







# DEEP FIGHTER



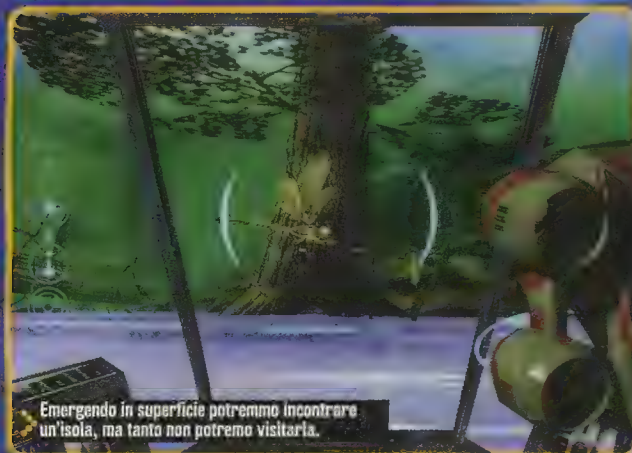
IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DC  
PREZZO: N.D.

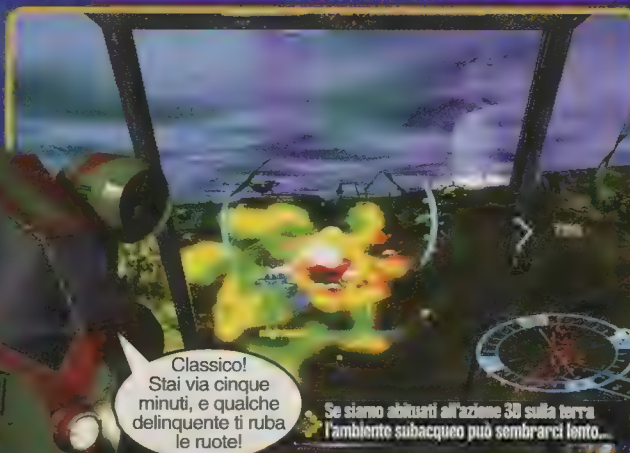
SVILUPPATORE: CRITERION  
EDITORE: UBISOFT

CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: PC

GENERE: AZIONE 3D  
GIOCATORI: 1

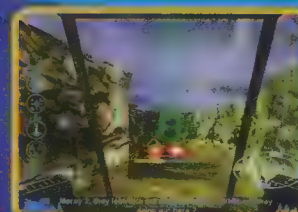


Emergendo in superficie potremmo incontrare un'isola, ma tanto non potremo visitarla.



Classico! Stai via cinque minuti, e qualche delinquente ti ruba le ruote!

Se siamo abituati all'azione 3D sulla terra l'ambiente subacqueo può sembrarci lento...



▲ All'inizio abbiamo un misero cammioncino, ma presto avremo a disposizione altri ordigni.



▲ Grazie alla struttura basata sulle missioni, c'è sempre qualcosa da fare.

## Deep Fighter

Perché combattiamo tra noi?  
Non potremmo invece essere amici?

Siamo nell'antica Terra. Due popoli combattono per le risorse vitali. In giro ci sono pesci giganteschi. Ecco le premesse di Deep Fighter, un titolo di avventura tridimensionale a base di sottomarini.

Il gioco è suddiviso in circa 50 missioni distinte, che dovremo completare in sequenza per ultimare la costruzione di una nave con la quale fuggire dalle profondità marine. Tralasciando il merluzzo gigante che dovremo sconfiggere, i natanti nemici da

affrontare abbondano e rendono orribilmente difficile ogni singola missione. Se invece vogliamo farci due risate, non perdiamo i filmati tra una missione e l'altra, che sono quanto di più scarso si potrebbe immaginare.



### BENE MALE

Non sono molti i giochi a base di sottomarini e fa sempre piacere vedere qualcosa di nuovo. Come gioco "d'azione" non ha un ritmo esattamente frenetico; qualcuno potrebbe restarne deluso.

### QUANDO USCIRÀ?

Deep Fighter è ultimato, perciò dovremmo pubblicare una recensione sul prossimo numero di Games Master!

IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DC  
PREZZO: N.D.

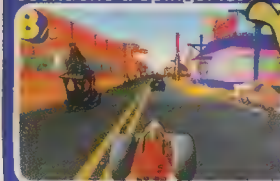
SVILUPPATORE: INFOGRAMES  
EDITORE: INFOGRAMES

CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

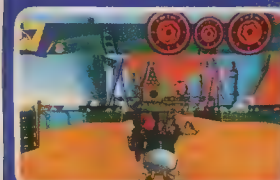
GENERE: CORSE  
GIOCATORI: 1-4

### DI CORSA!

Nessuno degli 11 veicoli di Wacky Races può dirsi convenzionale. L'Ant Hill Mob, per esempio, va più veloce se i conducenti scendono a spingerlo!



▲ Dovremo vincere un sacco di gare prima di poter giocare come Dick Dastardly.



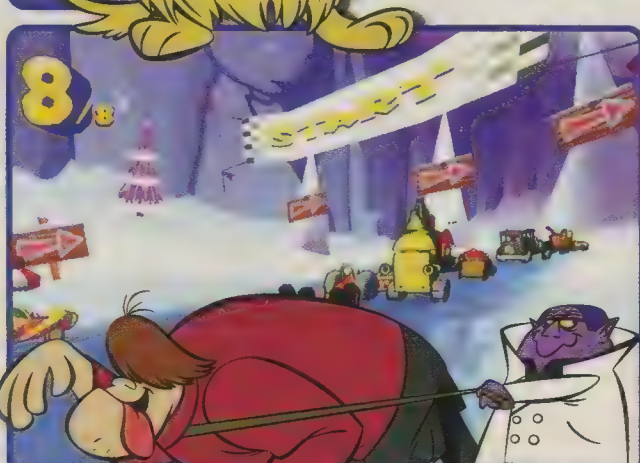
▲ Non ci servirà a molto agitare quei randelli. Però ci fa apparire buffi.



▲ La scelta della pista è ampia e ognuna ha le sue insidie.



Grrr... grrr... Eh, eh, eh!



## Wacky Races

È la più stramba accozzaglia di piloti che sia mai scesa in pista!

Non si può certo dire che ci sia scarsità di giochi di corse in stile Mario Kart, ma c'è sempre spazio per uno di questi titoli se il protagonista è Dick Dastardly.

Wacky Races, ossia la corsa

più pazza del mondo, si è finalmente trasformato in un magico videogioco e verrebbe davvero da chiedersi perché qualcuno non ci abbia pensato prima. Wacky Races è apparso per la prima volta sugli schermi americani nel 1968 e da allora si è guadagnato il titolo di cartone animato di culto come Scooby Doo e altri. Il gioco offre una classica gara di go-kart su 15 circuiti e può ospitare fino a quattro giocatori. Ogni corridore ha tre bonus, che può attivare passando sopra le icone

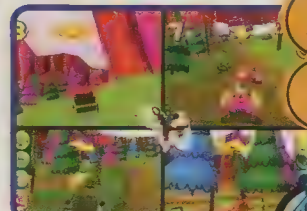
sparse sulla superficie delle piste. La grafica è perfettamente adeguata e riesce a riprodurre l'essenza del cartone animato, garantendo insieme le immagini di alta qualità che siamo abituati ad aspettarci dal Dreamcast. Il punto debole è che i risultati tendono a essere abbastanza casuali, ma Wacky Races promette comunque dosi massicce di divertimento...

### BENE MALE

L'aspetto è splendido e i personaggi sono grandiosi: che sia finalmente il titolo di go-kart definitivo per il Dreamcast? Il risultato delle gare sembra spesso deciso a caso e non ci sono novità rispetto a tutti gli altri giochi analoghi.

### QUANDO USCIRÀ?

Wacky Races è a un passo dall'essere completato: ne pubblicheremo una recensione sul prossimo numero.



▲ Nella modalità a 4 giocatori la grafica rimane pressoché invariata!



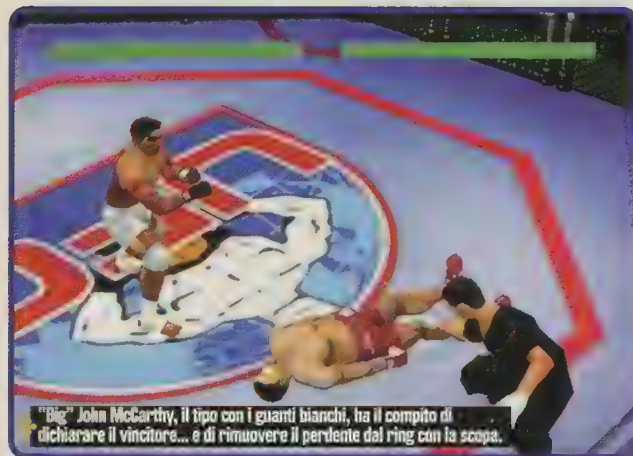
IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DC  
PREZZO: N.D.

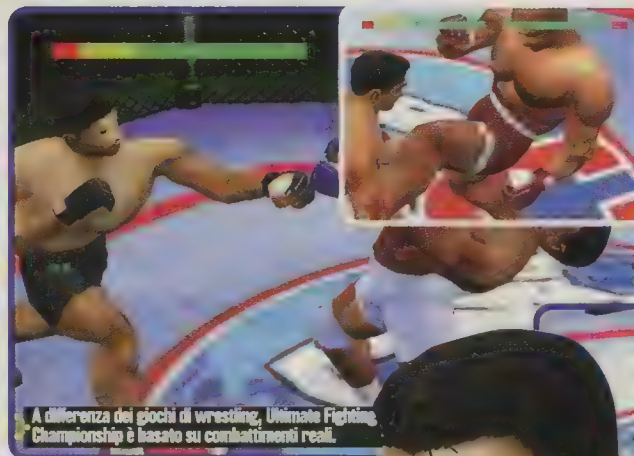
SVILUPPATORE: ANCHOR  
EDITORE: CRAVE

CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

GENERE: BOXE  
GIOCATORI: 1-2



"Big" John McCarthy, il tipo con i guanti bianchi, ha il compito di dichiarare il vincitore... e di rimuovere il perdente dal ring con la scopa.



A differenza dei giochi di wrestling, Ultimate Fighting Championship è basato su combattimenti reali.



▲ "Ehi, disgraziato! Non si colpisce un uomo al basso ventre! Ora te ne faccio pentire!"



▲ Le prese e le strette sono altrettanto importanti dei calci.

## Ultimate Fighting Championship

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

È il migliore dei titoli di lotta estrema e si sta avvicinando al nostro Dreamcast!



Pochi sport si prestano ai videogiochi quanto la lotta estrema. Non si potrebbe desiderare di meglio: incontri in una gabbia d'acciaio, sangue, ossa spezzate... lottatori con mutandoni attillati...

### Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Fighters Destiny .....80%  
Jade Cocoon .....70%  
Total 2 .....83%

### GIOCHI DURI

L'Ultimate Fighting Championship è la versione americana originale e più celebre della lotta estrema. Sebbene le regole siano divenute più rigide dopo il debutto di questo "sport" nel 1993, gli incontri UFC sono ancora i combattimenti più spettacolari e brutali permessi dalla legge. Diversamente da quanto avviene negli innumerevoli titoli di wrestling, qui l'enfasi è posta sul

realismo e sul combattimento tattico: molti incontri si decidono al suolo, dove la conoscenza del wrestling è essenziale. Se ci interessano le risse dietro le quinte, qui non ne troveremo. Inoltre,

**... ci sono combattimenti in una gabbia d'acciaio, sangue, ossa spezzate...**

difficilmente i non appassionati della lotta estrema avranno mai sentito parlare di qualcuno dei lottatori qui presenti. Mancano tra l'altro tutti i grandi nomi, come Ken Shamrock, Dan Severn e Tank Abbott. Al loro posto, ci sono altri 22 tra gli attuali lottatori UFC. Non lasciamoci abbattere dall'assenza delle star, però: questo gioco ci offre infatti un diversivo unico in mezzo alla miriade di picchiaduro e titoli di wrestling in circolazione.

### AL TAPPETO!

Si possono vincere gli incontri per sottomissione o per KO, ma molti combattimenti si decidono al suolo, il che può rappresentare un grosso problema per i combattenti di kickboxing. Quando l'avversario è al tappeto, l'ideale è optare per una stretta o una sottomissione. Prima però dovremo prepararlo con qualche cazzottol



▲ L'atterraggio, mossa essenziale nel mondo della lotta estrema.



### BENE MALE



Ha una grafica sbalorditiva e potrebbe rappresentare una variante del tutto nuova per l'attentato genere dei picchiaduro.



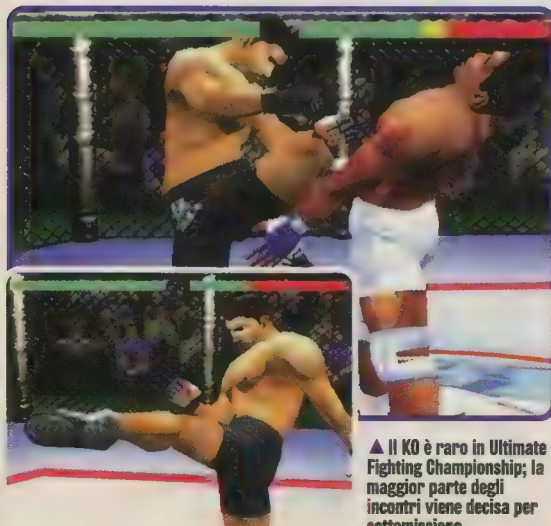
Se privilegerà eccessivamente il realismo rispetto all'azione, rischierà di diventare molto noioso e adatto ai soli appassionati.

### QUANDO USCIRÀ?

L'uscita è prevista per settembre; potrebbe quindi essere uno dei titoli pre-natalizi di punta per il Dreamcast.

### CON OGNI MEZZO!

L'Ultimate Fighting Championship rappresenta una miscela di wrestling e arti marziali: nei primi incontri gli avversari utilizzavano a volte stili del tutto diversi, per esempio karate contro judo. Di recente però l'evoluzione ha fatto sì che tutti i principali lottatori siano esperti di "shoot-fighting", una specialità che combina colpi, prese e sottomissioni. Non facciamo confusione!



▲ Il KO è raro in Ultimate Fighting Championship; la maggior parte degli incontri viene decisa per sottomissione.



Balzare al suolo può servire solo per creare un'occasione per una presa di sottomissione.



# TEST DRIVE®

## L'ESPERIENZA ESTREMA

# 6



Per questa volta sei autorizzato  
a NON rispettare i limiti di velocità.





IN USCITA A:  
AGOSTO

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: N.D.

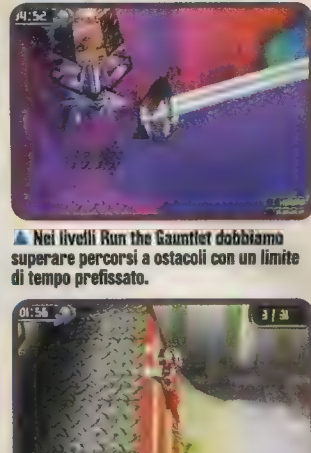
SVILUPPATORE: LOST TOYS  
EDITORE: TAKE 2

PIATTAFORME: DUAL SHOCK  
DREAMCAST, PC

GENERE: AZIONE  
GIOCATORI: 1-2



Alcune texture sono davvero ottime, specie quando il panorama è mostrato in tutto il suo splendore.



▲ Nei livelli Run the Gauntlet dobbiamo superare percorsi a ostacoli con un limite di tempo prefissato.



▲ Nei livelli Tag dobbiamo raccogliere un certo numero di gettoni prima dello scadere del tempo. Ovviamente, molti di essi sono nascosti nei posti più strani.

# Moho

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

**Moho? È il nome di uno degli strati della crosta terrestre. Lo sanno tutti, no?**

L'idea di simulare immaginari sport del futuro appare sempre un po' improbabile.

Moho però affronta l'argomento con un piglio diverso dai più, offrendo ben sette tipi di giochi diversi per un totale di 80 livelli. Siamo prigionieri in un infernale carcere di massima sicurezza e ci sono state amputate le gambe. Niente paura, però: al loro posto abbiamo ora una sfera collegata a noi da una misteriosa energia elettromagnetica. Che fortuna... Il gioco si svolge in 10 diverse "prigioni", ognuna delle quali

ospita alcune gare di tipo gladiatorio. L'idea di base di questi giochi è relativamente semplice: segnare punti, vincere corse, uccidere tutti gli avversari o raggiungere la fine del circuito il più rapidamente possibile. Il livello di difficoltà varia dalla massima semplicità alle insidie più diaboliche.

## LIBERTÀ

Superato un certo numero di gare in una prigione, concentrando magari su quelle in cui siamo più bravi, visto che non siamo tenuti ad affrontarle tutte, abbiamo accesso alla prigione successiva: si va avanti così fino all'obiettivo finale, la conquista della libertà. I livelli sono brevi, poiché l'enfasi è posta sull'"immediatezza" del gioco che ci consente di



▲ Non siamo costretti a completare tutti i giochi secondari per conquistarci la libertà.

immergerci istantaneamente nell'azione. Purtroppo, proseguendo attraverso i livelli, si nota



▲ Non abbiamo ancora capito a cosa serva sostituire le gambe di un tizio con un pallone

l'assenza di un vero sviluppo nell'azione al di là dell'ovvio aumento della difficoltà; in definitiva, il gioco risente di una scarsa profondità. I migliori tra i sette tipi fondamentali di livelli, ai quali si aggiungono un paio di livelli bonus tra cui uno di golf, sono quelli del tipo Tag, a base di skateboard; particolarmente spassoso è King of the Hill. Il potenziale del gioco è elevato; il risultato, così così...

**... siamo prigionieri in un carcere e ci sono state amputate le gambe...**

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Theme Hospital	81%
Dungeon Keeper 2	90%
Populous 3	73%
Syndicate Wars	77%

## LE ALI DELLA LIBERTÀ...

Una volta entrati in una prigione possiamo affrontarne i livelli in qualsiasi ordine: se rimaniamo bloccati in una prova, perciò, possiamo lasciar perdere e provarne un'altra. È necessario completare circa l'85% di tutti i livelli per terminare il gioco e fare del nostro personaggio un uomo, anzi un mezzo uomo, libero. Ci aspetta una vasta gamma di giochi secondari, perciò non pensiamo di completare Moho in un pomeriggio.



▲ King of the Hill: si tratta di rimanere sulla cima della collinetta più a lungo di tutti gli avversari.

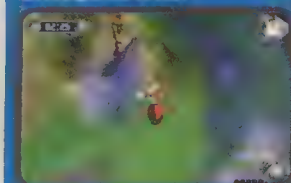
▲ Questo gioco assomiglia al football americano... ma si gioca uno contro uno.



▲ Un ottimo sistema per superare un avversario è... dargli fuoco. Funziona ogni volta, garantito!

## LA TERRA TREMA

Alcune texture sono davvero ottime, specie quando il panorama è mostrato in tutto il suo splendore.



▲ Le increspature mobili del terreno non appaiono nelle foto, ma possiamo garantire che sono di grande effetto.



▲ Occhio, o finiremo per annegare in questa dannata pozza.

## BENE MALE



È un gioco immediato e l'alto numero di livelli offre sempre qualcosa di nuovo da fare.



Ci sono sette tipi di giochi, ma nel complesso l'azione è un po' ripetitiva e non molto articolata.

## QUANDO USCIRÀ?

La struttura del gioco e dei livelli e la grafica sono ultimate: dovremmo riuscire a pubblicare una recensione presto.



IN USCITA A:  
AGOSTO

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: N.D.

SVILUPPATORE: STUDIO 33  
EDITORE: SONY

CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

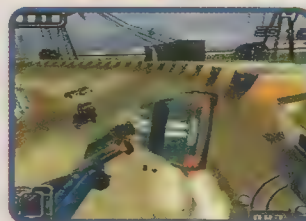
GENERE: CORSE/AZIONE  
GIOCATORI: 1-4



Occlamolo: piace a tutti un bel Destruction Derby ogni tanto.



▲ Non avrà il realismo di Gran Turismo 2, ma è molto più immediato e spassoso.



# Destruction Derby

## Raw

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!...

**È in arrivo il nuovo Destruction Derby, per tutti gli amanti della guida distruttiva!**

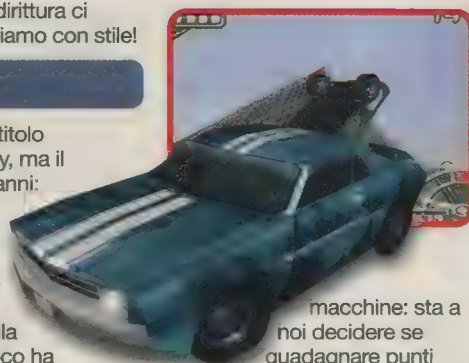
Se non abbiamo riflessi fulminei e un particolare senso dello spazio, è chiaro che i giochi di corse ultra-precisi non fanno per noi.

Evitare i bordi della pista, cercare di non schiantarsi contro gli alberi... tutta roba superflua, no? Ciò che ci interessa è un gioco che ci permetta di sfogare la nostra voglia di libertà e il nostro stile di guida approssimativo. Allora, il gioco per noi è Destruction Derby. Non solo ci consente di schiantarci contro gli altri veicoli

e di ribaltarci: addirittura ci premia se lo facciamo con stile!

### FINALMENTE

Questo è il terzo titolo Destruction Derby, ma il primo in quattro anni: rappresenta cioè un gradito ritorno di una serie che ha dato un po' di grinta agli anni verdi della PlayStation. Il gioco ha ricevuto una messa a punto massiccia e può ora sfoggiare un motore completamente nuovo, una grafica rimaneggiata e una marea di nuove entusiasmanti modalità. La prima è la modalità Wreckin Racin', che mette alla prova la nostra strategia oltre alla nostra capacità di schiantarci. Si tratta di una gara contro altre 19



macchine: sta a noi decidere se guadagnare punti grazie a una buona posizione in classifica o distruggendo gli altri

**... non punisce la nostra voglia di libertà e il nostro stile di guida ...**



▲ L'influenza di Driver è evidente nella qualità "gommosa" delle sospensioni.

veicoli. Velocità o distruzione? A noi la scelta... In modalità Smash 4\$, invece, le gare ci fruttano denaro con il quale possiamo costruirci un garage zeppo di bolidi; ci sono poi le modalità Battle, in cui potremo dare battaglia ad altri tre giocatori! Per un gioco con una premessa così semplice, in Destruction Derby Raw c'è un sacco di roba da fare: il titolo si preannuncia già come il migliore della serie.

### Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Newman Haas Racing	78%
Formula One '97	92%
G-Police	84%
G-Police 2	90%
Colony Wars	74%
Blast Radius	72%

### SEMBRA FACILE, MA...

Potremmo credere che per schiantarsi contro un'altra macchina basti sterzare a caso, ma non è così. Ci vogliono abilità per tamponare come si deve. Per far sbandare di 180° la macchina avversaria occorre colpirne con forza il paraurti e ci vogliono fegato e determinazione per affrontare le prove Jaw Breaker e Teeth Rattler. Si rischia di farsi male a furia di cozzare contro i parafranghi. È un po' come nel wrestling: in più ci sono solo le ruote e un maggiore rispetto per sé stessi.



▲ Per totalizzare punti non basta schiantarsi qua e là. Sono le altre macchine che dobbiamo colpire.



▲ Il trucco consiste nel tamponare gli avversari in modo da slanciarne le macchine senza subire gravi danni.



▲ All'interno di un'arena l'unica cosa che conta è fare danni a più non posso.

### SI VOLA!

In modalità Battle tutto va a sfascio e il concetto di "corsa" è molto originale. Tra le opzioni disponibili ci sono le modalità Classic, simile ai primi due Destruction Derby, Pass The Bomb e la più favolosa di tutte, la modalità Skyscraper in cui dobbiamo scaraventare le altre macchine dal tetto di un alto edificio. Sembra.



▲ Malgrado la presenza di un motore senza regole, il gioco può diventare molto coinvolgente, specialmente se si tratta di un paio di amici.



▲ Anche nei livelli speciali ci sono moltissimi nemici controllati dal computer.

### BENE + MALE

È una piacevole pausa rispetto alle solite simulazioni ultra-perfette ed è molto più ricco dei suoi predecessori. Qualcuno potrebbe vederci solo un branco di macchine che sterzano a caso schiantandosi l'una sull'altra.

### QUANDO USCIRÀ?

La struttura base c'è, ma prima che il gioco entri in vendita occorrerà eliminare molti piccoli difetti.





IN USCITA A:  
AGOSTO

FORMATO: PC  
PREZZO: N.D.

SVILUPPATORE: MASSIVE  
EDITORE: SIERRA

CARATTERISTICHE: MULTITAP  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: AZIONE 3D  
GIOCCATORI: 1-8



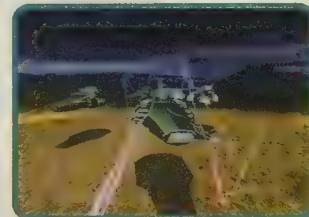
Le esplosioni e gli effetti delle armi sono meravigliosi. Visto quel carro armato?



Durante il gioco non avremo tempo di ammirare questo panorama, perciò approfittiamone ora.



▲ Estraiamo i nostri cannoni pesanti per distruggere le installazioni nemiche.



▲ Come in C&C, potremo scegliere tra le due parti impegnate in questa guerra del futuro.

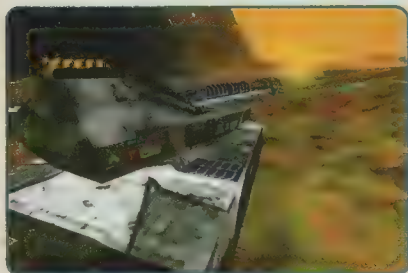
# Ground Control

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

Rapido quanto Quake 3, questo titolo di strategia si prepara a farla in barba a tutti i suoi rivali!

## Guerra elegante...

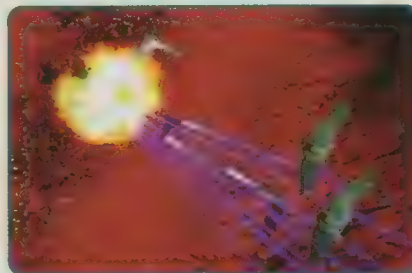
Dall'umile fante al gigantesco carro armato, le immagini di Ground Control sono una gioia per gli occhi.



▲ Possiamo controllare una vasta gamma di veicoli, dai grossi carri armati ai più maneggevoli mezzi d'assalto leggeri.



▲ Non dovremo impartire ordini alle singole unità, che operano invece in piccole squadre organizzate.



▲ Le unità aeree possono essere spedite a pattugliare aree circoscritte o a effettuare bombardamenti a distanza.



I migliori titoli di strategia in tempo reale, come Tiberian Sun e Total Annihilation, sono tra i migliori e più avvincenti tra i videogiochi.

Purtroppo, però, sono anche giochi che tendono alla lentezza. Prima di poter vedere un carro armato nemico ci tocca costruire edifici e reperire e gestire le nostre risorse. L'aggressivo ed elegante Ground Control, però, è diverso. L'elemento strategico qui si concentra nel superare in astuzia il nemico sul campo di battaglia, utilizzando piccoli contingenti. Il risultato è uno dei giochi di strategia in tempo reale più rapidi che abbiamo mai visto, in cui un controllo preciso delle nostre unità e

decisioni strategiche veloci sono essenziali per il successo degli attacchi.

## COMBATTIMENTO

Non crediamo che la velocità di Ground Control vada a scapito dell'elemento strategico. Possiamo modificare le formazioni delle nostre squadre, perciò la scelta della disposizione giusta, serrata, in colonna o in linea, ci consente di sfruttare al meglio la nostra potenza di fuoco in ogni situazione. A ogni unità inoltre può essere impartito un fra tre ordini di fuoco o di movimento. Sfruttando le caratteristiche del terreno e la favolosa telecamera a tutto campo potremo esaminare con precisione l'intero campo di battaglia e conquistare postazioni elevate. Disponendo le

... qui la strategia sta nel superare il nemico sul campo di battaglia...

nostre truppe su una collina ci garantiremo una maggior precisione di tiro; nascondendo nell'ombra le unità

mobili ne faremo un bersaglio molto meno visibile. Il tutto, poi, ha un aspetto splendido. Dagli spettacolari effetti delle armi fino alle tracce che rimangono visibili nella sabbia, Ground Control sembra quasi troppo bello per essere un gioco di strategia. Non vediamo l'ora di immergerci nella recensione che apparirà sul prossimo numero.



È possibile zoomare al massimo fino a ottenere una prospettiva ravvicinata.

## AGLI ORDINI!

Queste si chiamano battaglie di qualità! Ground Control si concentra su scontri veloci e zeppi di effetti speciali, distribuiti lungo 30 missioni a giocatore singolo. Con la riduzione del tempo dedicato alla gestione delle risorse, le battaglie diventano ancora più tattiche...



▲ Facciamo fuoco con l'artiglieria o le armi speciali dalle postazioni elevate.



▲ Prima di cominciare, scagliamo qualche forza caricare sul nostro mezzo da sbarco.

## BENE MALE



Un gioco di strategia in tempo reale rapido, facile da controllare ed entusiasmante.



Gli appassionati del genere potrebbero non apprezzare la scarsa enfasi sulla gestione delle risorse e delle unità.

## QUANDO USCIRÀ?

La versione di prova è decisamente ben fatta. Il prossimo mese pubblicheremo un resoconto completo!

## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Missioni ..... 30  
Requisiti minimi ..... P 200  
Parti in campo .....





GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

# **Basta con tutto questo casinò!**

Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!

**Certificare  
schiena audio!**

Rimborsiamo fino a **80.000 Lire**  
se scegliete Sound Blaster

**VISITATE**

[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM/PROMC11111](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM/PROMC11111)

Live the  
experience

**CREATIVE®**

[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)





GM

## EURO 2000

**Organizziamo il torneo per eleggere il miglior simulatore di calcio!**



GamesMaster ha organizzato un torneo che fa impallidire gli Europei giocati in Belgio e Olanda. Il Campionato di Games Master ha visto partecipare 16 dei migliori giochi di calcio in

circolazione, uno contro l'altro a sfidarsi sul campo. Alla fine solo uno sarà il vincitore e qualcun altro se ne tornerà mestamente a casa con la coda tra le gambe. Fischio d'inizio... via!

## Gruppo A – PlayStation

ISS Pro Evolution • UEFA Champions League '99/00 • This Is Football • FIFA 2000

This Is Football ha disputato una partita molto combattuta contro International Superstar Soccer, perdendo nel merito di un bel calcio, ma con un risultato tremendo. UEFA Champions League ha sfruttato il vantaggio di avere un campionato europeo per vincere così e This Is Football la piazza

d'onore. FIFA, nonostante la colonna sonora di Robbie Williams e l'incredibile campagna pubblicitaria, ha fatto una figura tosta.



Il titolo ha fregato This Is Football, perché non è calcio, ma solo un videogioco.

Anche se con qualche difetto, UEFA Champions League è riuscito a passare il turno.

## Gruppo C – Nintendo64

ISS Pro '98 • Michael Owen • World League Soccer • FIFA '99 • Dynamite Soccer

International Superstar Soccer Pro '98 ha vinto alla grande grazie al raggruppamento e neanche le grosse frecce di MOWLS sono riuscite a fermare la sua

corsa. Dynamite Soccer ha fatto un torneo disastroso, a dispetto delle sue belle immagini adattate al sistema PAL, ma è riuscito lo stesso a finire davanti a FIFA.



▲ Malgrado la pubblicità interne e i mille menu, FIFA non ci soddisfa.



▲ L'orgoglio del Nintendo 64, ISS, ha trionfato sulla concorrenza.

## Gruppo B – Dreamcast

UEFA Striker • Virtua Striker • Worldwide Soccer • SWWS Euro

Il gioco in difesa di UEFA Striker ha permesso a questo titolo di vincere il premio. Nonostante la facilità di gioco e alla fedeltà di riproduzione del calcio reale, è riuscito a battere Virtua Striker, che però è riuscito lo stesso a passare il turno grazie all'eliminazione di WWS e SWWS, troppo uguali tra loro.



Virtua Striker – non ci piace.



WWS... mmm bella maglietta. E al limone?



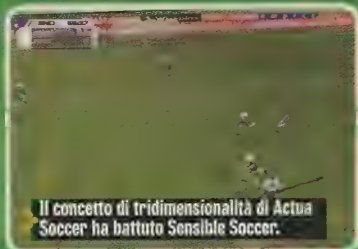
SWWS – Uguale a WWS, ma con una S davanti.

## Gruppo D – PC

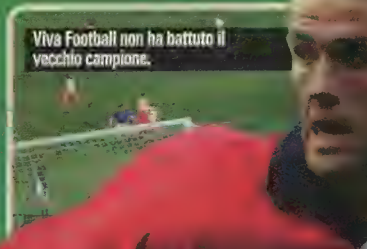
Actua Soccer 3 • Sensible Soccer • Viva Football • FIFA 2000

Sensible Soccer, a dispetto degli anni, ha umiliato Viva Football e il suo nuovo aspetto. Ma il vecchio campione, Viva Football, non è riuscito a battere la lunga distanza di Actua Soccer, né

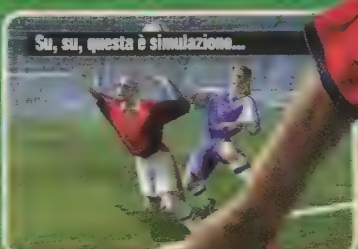
il nuovo arrivato, Actua Soccer, per la tridimensionalità. FIFA, nonostante la grande campagna pubblicitaria, continua a deludere.



Il concetto di tridimensionalità di Actua Soccer ha battuto Sensible Soccer.



Viva Football non ha battuto il vecchio campione.



Su, su, questa è simulazione...





# IL MIGLIOR GIOCO

QUARTI DI FINALE... QUARTI DI FINALE... QUARTI DI FINALE...

## Scontro 1

### Vincitore Gruppo A - Secondo Gruppo B

Non c'è stata gara: Virtua Striker non ha tifosi e non si è mai avverata la possibilità di giocarsi in rete. Il gioco di Virtua Striker era più bello a Venezia, ma la difficoltà nel controllare i giocatori e la riluttanza dei comandi a ricreare la palla hanno isolato campo libero a International Superstar Soccer.



▲ Virtua Striker, finalizzato a sorpresa, è stato superato da una volanga di gol.

## Scontro 2

### Vincitore Gruppo B - Secondo Gruppo A

Anche se UEFA Champions League ha una sequenza di introduzione presa dalla ITV, Virtua Striker ha una grafica migliore. È stato un fascino inedito, ma la scelta del miglior gioco è stata fatta da UEFA Champions League. Sebbene UEFA Champions League abbia delle inquadrature molto belle, UEFA Striker ha passato il turno grazie alla possibilità di stabilire la velocità della palla.



▲ UEFA Striker sul Dreamcast. Dreamcast Dreamcast

## Scontro 3

### Vincitore Gruppo C - Secondo Gruppo D

Sono entrati in gioco i giocatori di Virtua Striker, ma sono stati troppo deboli per il Nintendo, ma sono stati uno dei giocatori di ISS ha calpestato uno dei suoi avversari in miniturno. Il piccolo giocatore si è venduto ad A. Sotto impulso, ISS ha approfittato della superiorità numerica e dei controlli analogici per superare il turno.



▲ L'esperienza di Sensible Soccer non gli è bastata a superare il turno.

## Scontro 4

### Vincitore Gruppo D - Secondo Gruppo C

A. Sotto impulso, ISS ha calpestato uno dei suoi avversari in miniturno. Il piccolo giocatore si è venduto ad A. Sotto impulso, ISS ha approfittato della superiorità numerica e dei controlli analogici per superare il turno.



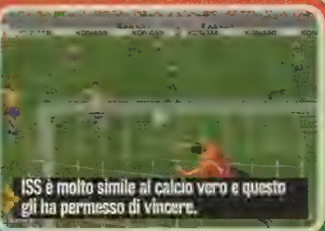
▲ ISS per Nintendo 64 ha superato l'attacco del FC.

SEMIFINALI... SEMIFINALI... SEMIFINALI... SEMIFINALI...

## Semifinale 1

### Vincitore Scontro 1 - Vincitore Scontro 4

Il commento delle giurie di gioco ha deciso di far perdere ISS, ma i colori del padrone gli hanno permesso di passare in finale.

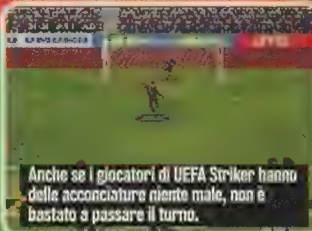


ISS è molto simile al calcio vero e questo gli ha permesso di vincere.

## Semifinale 2

### Vincitore Scontro 2 - Vincitore Scontro 3

Il gioco per DC ha rapidamente preso il controllo del pentagono grazie anche a una migliore grafica, ma poco si può dire ha ripreso in mano il controllo, vincendolo.



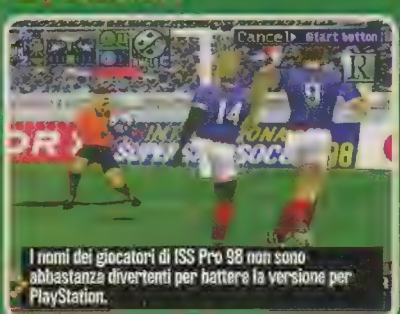
Anche se i giocatori di UEFA Striker hanno delle acconciature niente male, non è bastato a passare il turno.

FINALE... FINALE... FINALE... FINALE... FINALE... FINALE... FINALE...

## Finale

### ISS Pro 98 - ISS Pro Evolution

Questo derby tra giochi Konami ha deciso qual è il migliore simulatore di calcio in circolazione. La versione per Nintendo 64 offre un'azione più divertente mentre International Superstar Soccer Evolution è migliore per quel che riguarda i particolari tecnici in gioco del gioco. Alla fine hanno deciso i dettagli: è fatto che International Superstar Soccer Pro Evolution abbia dei giocatori con nomi davvero buffi ha permesso alla versione per PlayStation di vincere il torneo.



I nomi dei giocatori di ISS Pro 98 non sono abbastanza divertenti per battere la versione per PlayStation.

## Vincitore

### International Superstar Soccer Pro Evolution

Proviamo a ricreare l'atmosfera di Euro 2000 con International Superstar Soccer Pro Evolution. Purtroppo si parte direttamente dagli scontri diretti, ma non si può avere tutto. Si può scegliere una qualsiasi delle 16 partecipanti e creare i giocatori che sono stati convocati per questo Europeo, usando la modalità di modifica dei giocatori. In questo modo avremo una simulazione perfetta del torneo.



▲ Come se la caveranno le grandi squadre europee nel nostro torneo?

## LE SQUADRE

Come sono andate le squadre a Euro 2000 e come sono invece le stesse squadre nei giochi di calcio? Scopriamolo insieme...

## FRANCIA

La vincitrice degli ultimi europei è probabilmente anche la squadra più forte in questo momento. Nei videogiochi invece viene notevolmente dopo l'Italia e l'Olanda, soprattutto per via di una scarsa consistenza generale.

## ITALIA

La nazionale italiana è stata la più forte nei videogiochi che sul campo. Non scommettiamo su di lei ma usiamola giocando a FIFA o ISS Pro.

## OLANDA

Ormai più celebre per fallire i rigori che per esprimere un buon calcio, la nazionale olandese è più forte nei videogiochi che sul campo. Non scommettiamo su di lei ma usiamola giocando a FIFA o ISS Pro.

## GERMANIA

Che dire? È probabilmente una nazionale "finita" che ha bisogno di un sano ricambio generazionale. Eliminata nel girone preliminare di Euro 2000, questa formazione non è che l'ombra della superpotenza che è invece nei videogiochi.

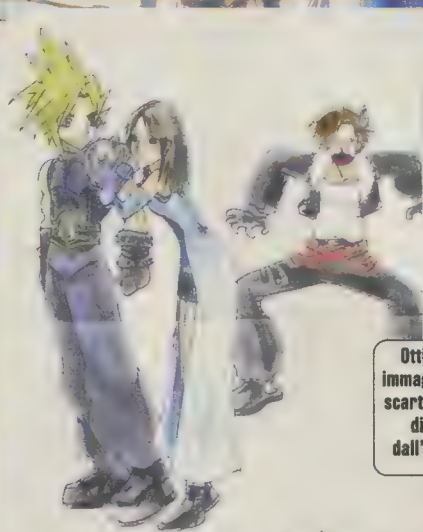
## INGHILTERRA

Ricca di talenti, l'Inghilterra non ha saputo fare meglio della Germania a Euro 2000. Battuta da Portogallo e Romania, questa formazione rimane molto più forte nei videogiochi, anche se ha una difesa un po' troppo ballerina. Scegliamola soprattutto per il suo centrocampio.



## L'ARTE DEI LETTORI

**>>** Mandateci un disegno a tema videogiochi e potrà apparire su queste pagine! L'indirizzo è Games Master c/o Oku Studio, Via Cesalpino 12, 20128 Milano.



The OLLIE says, Rocky at Wrestlemania I will layeth the smacketh down on your candyass! After I've done that you will have a room at the GM hotel because you suck! IF YOU SMELL WHAT THE OLLIE IS COOKIN!

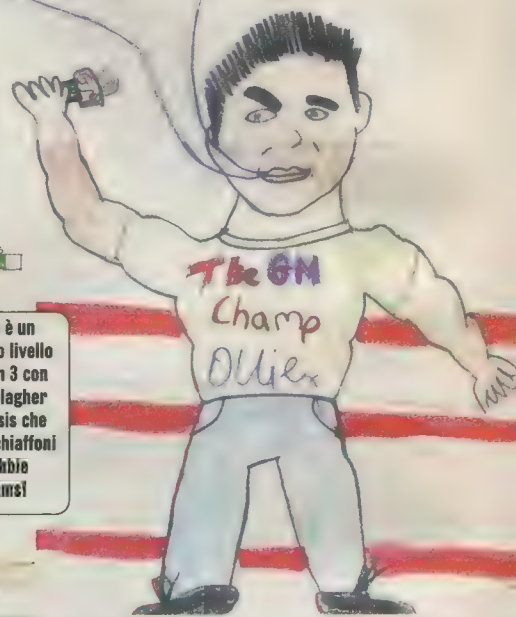
Ecco un personaggio immaginario sottoposto a una cura di steroidi e sbattuto sul ring.

Ottima questa immagine di Squal scartato in favore di un Cloud dall'aria sicura.

LIAM GALLAGHER **TEKKEN 3**

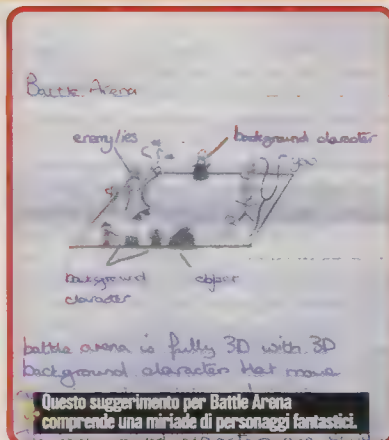


Questo è un fantastico livello di Tekken 3 con Liam Gallagher degli Oasis che prende schiaffoni da Robbio Williams!



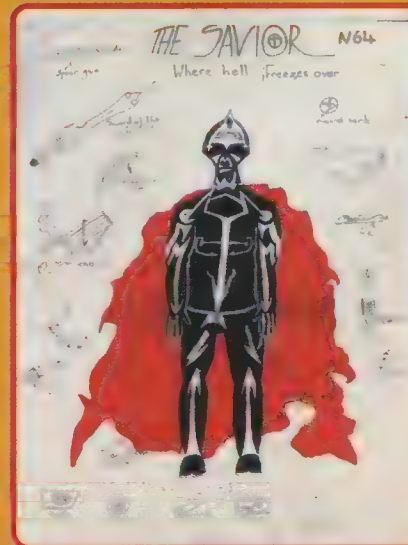
## GIOCHIAMO AL PICCOLO SVILUPPATORE

**>>** Avete un'idea davvero valida per un nuovo gioco? Ogni mese valutiamo le VOSTRE idee e segnaliamo le migliori. Sapreste fare meglio di così?



### IL VINCITORE DI QUESTO MESE

Il migliore di questo mese è un killer bionico, The Saviour, con la sua ricca gamma di armi. Gli serviranno, visti i terrificanti nemici che lo aspettano in agguato!



▼ Questo diavolo arancione è solo uno dei cattivi che The Saviour dovrà fronteggiare. Notare gli artigli estensibili, le gambe agilissime e la terrificante linguaccia. Brrrr...



### Per partecipare

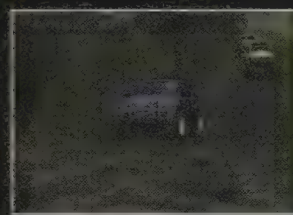
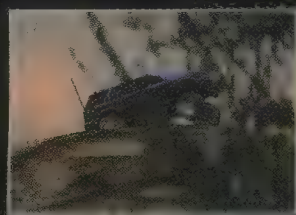
Illustrateci la vostra idea più dettagliatamente possibile. Mandateci anche immagini di come dovrebbe apparire il gioco, schizzi dei personaggi, qual è il loro aspetto e come funziona il gioco. Includete più particolari che potete e speditecelo. Potrete comparire su questa pagina!



# 300 cavalli di cattiveria.



## 4x4 EVOLUTION



*I motori si accendono... La polvere si alza... Il rumore diventa assordante...  
Partiti! Ed è l'inferno!*

*Una vera battaglia tra mostri di potenza pronti ad ogni cosa pur di tagliare  
per primi il traguardo. E non c'è nulla che li possa fermare: loro corrono,  
saltano, guadano i fiumi e non hanno paura di nulla.  
Puoi fare una sola cosa: essere il più veloce.*

Co Published by Developed by



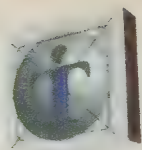
**Cidiverte**  
ITALIA  
al gioco ti converte.

[www.cidiverte.it](http://www.cidiverte.it)





computer  
store



# CS GIOVE Explorer 2733N



## CS GIOVE Explorer 2733N

- Telaio Medium Tower ATX
- Processore Intel® Pentium® III 733 MHz
- Scheda madre bus 133 MHz e controller ULTRA ATA/66 integrato nel Chip Set VIA
- 64 Mbyte memoria sincrona
- Disco Fisso 15 Gbyte Ultra ATA/66
- Scheda grafica Riva TNT2 AGP 4X con 16 Mb
- Lettore CD-ROM 48x
- Scheda audio Sound Blaster compatibile
- Modem fax 56Kflex e V.90
- Sistema Operativo Microsoft® Windows® 98
- Monitor opzionale
- Tastiera + mouse Logitech a 3 tasti

733  
MHz

Lit. **1.999.000** (€ 1032.40) IVA Compresa

## I NOSTRI PUNTI VENDITA

- **AREZZO (Sansepolcro)**  
via Niccolò Aggiunti, 78  
0575-735.890
- **ASCOLI PICENO (FERMO)**  
via C. da Mossa, 45  
0734-226.040
- **BERGAMO**  
via Noli, 10/b  
035-236.309
- **BOLOGNA**  
viale Silvani, 12/a  
051-552.306
- **BRESCIA**  
via Corsica, 231  
030-242.5939
- **BRINDISI (OSTUNI)**  
via V. Emanuele II, 174  
0831-305.867
- **CAGLIARI**  
via Simeto, 13  
070-272.097
- **COMO**  
via G. Bruno, 3  
031-540.096
- **FIRENZE**  
via Landucci, 5/rosso  
055-666.001
- **FOGGIA**  
c.so Roma, 78  
0881-774.699
- **GENOVA**  
via Pisacane, 108/110 R  
010-588.999
- **LA SPEZIA**  
via G. della Torre, 99  
0187-599.458
- **LECCO**  
c.so Carlo Alberto, 17/b  
0341-369.620
- **LECCO (OSNAGO)**  
via Statale per Lecco, 6  
039-952.0110
- **MACERATA (CIVITANOVA)**  
via Martiri Belfiore, 77 (ss 16)  
0733-819.021
- **MILANO**  
via Porpora, 152  
02-269.644.66
- **MILANO (SEGRATE)**  
via Morandi, 1/D  
02-269.644.66
- **PADOVA (ALBIGNASEGO)**  
largo degli Obizzi, 6  
049-862.6689
- **PERUGIA**  
via della Pallotta, 2/b/3  
075-583.7945
- **SASSARI (OLBIA)**  
via Galvani ang. Galilei  
0789-574.44
- **TREVISO (MONTEBELLUNA)**  
p.zza J. Monnet, 10  
0423-619.841
- **VARESE**  
via Cavour, 35  
0332-234.614
- **VARESE (SARONNO)**  
v.le Rimembranze, 18/20  
02-962.1678
- **VICENZA (SCHIO)**  
via Pio X, 3  
0445-531.904

● **Prossime Aperture:**  
MILANO (CINISELLO B.)  
MILANO (CESANO B.)  
MILANO (SEGRATE)  
SASSARI  
ROMA  
TORINO  
Chiamare: 02-269.644.66

I logotipi Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati; Pentium® III è un marchio di Intel Corporation.

computer  
store

[www.computerstore.it](http://www.computerstore.it)





# LA POSTA!

## UNA NOTA PER VOI

Benvenuti alla rubrica riservata ai lettori! Si accettano lettere, foto, recensioni e storie: i migliori contributi saranno pubblicati! Scriviamo la nostra lettera, infiliamola in una busta e speditamola a Games Master, c/o Oku Studio, via Cesalpino 12, 20128 Milano.



**Ecco un'altra infornata di opinioni espresse dai più acuti lettori del pianeta. Siamo in totale disaccordo con ciò che qualcuno ha scritto? Allora rispondiamogli e facciamoci sentire!**

## UNA VALVOLA DI SFOGO

La violenza nei giochi fa diventare la gente aggressiva e con un pessimo carattere? Scemenze! Quando sono stressato alla fine di una giornata pesante, non c'è niente che io ami di più del passare tutto il mio tempo libero sulla Rete con giochi tipo Carmageddon 2, Kingpin e Half-Life. Questo genere di titoli mi aiuta a rilassarmi dato che non richiede molto lavoro di cervello e a volte diverte (come spiacciare i pedoni innocenti sui mattoni dei muri o sparare a distanza molto ravvicinata con un cattivissimo fucile).

**Sì, sembri proprio del tutto a posto...**

Ogni volta che accendo la TV sento sempre notizie sulla violenza nei giochi, ma nessuno capisce che quelli che ripetono scene dei videogame nella vita reale farebbero la stessa cosa anche con i film.

**Allora dici che è colpa del film?**

Penso invece che dovrebbero smetterla di incolpare sempre i videogiochi e capire prima quali individui causano questi problemi. Bisogna intervenire per tempo, secondo me. Queste persone, la maggior parte delle volte, mostrano il loro lato violento molto prima di compiere un crimine, allora perché non dare loro l'aiuto di cui hanno bisogno prima che arrivino a tanto? Oh, e un'altra cosa, volete sapere quale gioco mi fa venire rabbia e mi rende violento? Sì, esatto, Sim City 3000! Ogni volta che costruisco una città decente i cittadini trovano sempre (e dico sempre) qualcosa di cui lamentarsi, forzandomi a distruggerla e a causare la morte di milioni di persone creando tutti i tornado e i terremoti che il PC riesce a gestire!

**Mario Rossani, via e-mail**



▲ Cerchi guai? Cerchi guai? Beh, li hai trovati.

**Non siamo d'accordo. Secondo noi i videogiochi influenzano VERAMENTE il modo di agire di una persona, perché ogni volta che giochiamo con Pokémon sentiamo il bisogno di andare fuori e di lanciare palle a tutti gli animaletti.**

## UN VIAGGIO NEL SUONO

Stavo giocando ieri con la mia copia quasi completamente consumata di Resident Evil sul N64 quando ho scoperto che premendo il tasto per azzerare il volume Resident Evil scompariva per essere rimpiazzato da un gioco per niente pauroso e del tutto

ingiocabile.

**Quale? Ce ne sono tanti...**

Penso che questo possa servire di esempio a tutti i creatori di giochi perché non dimentichino l'area spesso ignorata degli effetti sonori.

**Andrea Solti, via e-mail.**

**Hai veramente ragione sul suono; hai mai provato a giocare a Quake3 ascoltando S Club Seven? Togli un po' di Intensità... all'album.**

## AVANZI PER PC

Come bambino povero e poco amato, che ha sofferto le privazioni

**Ehi, amico, Games Master ti vuol bene...**

ci sono solo alcune cose che voglio in questo mondo: la prima è Sarah Michelle Gellar in una vasca da bagno piena di panna e la seconda è una

versione per PC di Tekken e/o Street Fighter Alpha 3. Il mercato per PC non offre praticamente nessun gioco decente in stile picchiaduro.

Ora so che i PC costano una fortuna (anche per la loro grafica superiore) ma si potrebbero comunque produrre un po' di picchiaduro per far felici i fan.

Allora, vedremo mai Tekken 3 su PC?

**Luca Orsi, Empoli**

**I picchiaduro veramente decenti come Street Fighter 2 sono usciti con l'avvento delle console e del Joypad.**

**Di conseguenza i PC, con i loro Joystick, hanno iniziato a non ospitare più picchiaduro.**

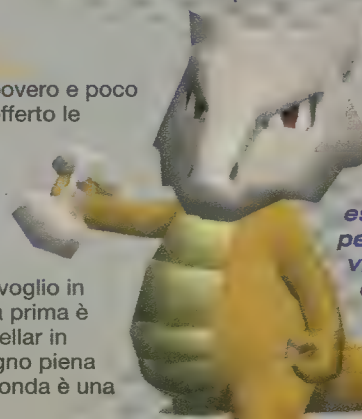
**Se hai veramente bisogno di un gioco decente di combattimento prova Virtua Fighter 2.**

## MAL DI CERVELLO

Ho letto parecchio sui giochi al cellulare. Ora, tutti noi amiamo giocare per lunghi periodi, ma questa potrebbe diventare presto una pessima abitudine. Perché? Beh, si pensa che i cellulari emettano radiazioni collegate all'insorgenza di tumori al cervello. Sarà comunque un'idea di successo, perché la maggior parte della gente possiede un cellulare.

**Simone Inghi, Torino**

**Non pretendiamo di essere degli esperti ma i cellulari possono essere dannosi perché si tengono vicino alla testa, dove si trova il cervello, ma non è così se li usiamo per giocare.**





E3 2000

# E3 2000

**Games Master ha scelto il meglio della più grande fiera dei videogiochi del mondo!**



**L'**

**E3 si svolge ogni estate negli Stati Uniti. Si tratta di una occasione in cui la quantità non manca mai, ma l'E3 2000 di Los Angeles ci ha riservato anche una notevole dose di qualità, perfino qualche sorpresa...**

L'attrazione principale era lo stand del Dreamcast. Sebbene sia ormai tramontata in Giappone e vada a rilento in Europa, è chiaro che questa console sta impazzando negli Stati Uniti. Lo stand ha presentato nuovi fantastici titoli e l'ambizioso servizio on-line di Sega, Seganet. La sorpresa più grossa l'hanno riservata i prodotti per PlayStation e PlayStation 2, che sono apparsi relativamente fiacchi in confronto. Ormai tutti si stanno rendendo conto che la PlayStation 2 non ha ancora nemmeno un titolo davvero grande. Abbiamo comunque trovato qualche articolo interessante e la presenza di Metal

Gear Solid 2 ha aiutato non poco a PlayStation 2. La delusione forse maggiore è stato il cattivo stato della produzione per PlayStation. La nostra amata console sembra un po' invecchiata e Dino Crisis 2 pare il titolo migliore. Per fortuna c'era Final Fantasy 9 a ravvivare un po' la situazione. Pochi i giochi per PC originali o ricchi di ispirazione: la scelta dei titoli era abbastanza vasta, ma nessuno di essi ci è sembrato straordinario. Wolfenstein non era male, però! L'XBox ha fatto il suo primo debutto in pubblico; purtroppo però non c'erano giochi, ma solo demo. Bah! Nel frattempo, il Nintendo 64 ha sorpreso tutti presentando una serie di titoli per l'inverno assolutamente da avere; quanto al Game Boy, si fa sempre più imponente... ed è tutto merito di Pokémon. La mania è tutt'altro che finita. Diamo allora un'occhiata ai migliori articoli dall'E3 2000. Facciamo un bel respiro.



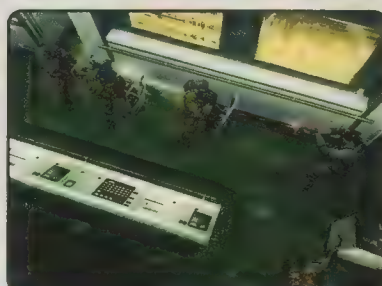
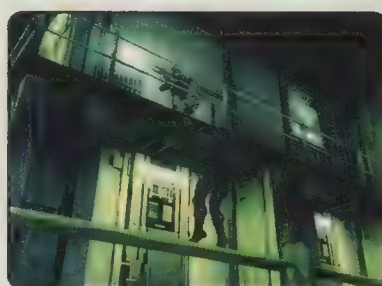
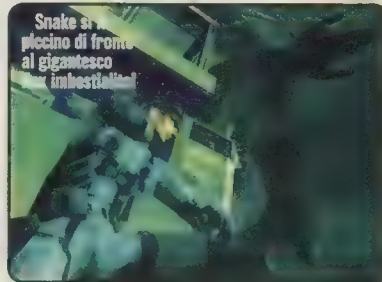
# METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

**S**enza dubbio era questo il piatto forte della fiera. D'accordo, non si è trattato che di un filmato da 11 minuti, visto che alla pubblicazione manca ancora un anno: ma era questo l'argomento di tutte le conversazioni.

Hideo Kojima, il genio creatore di Metal Gear Solid, ha presentato in anteprima un filmato che, ha garantito, era composto al 100% da immagini tratte dal gioco. Abbiamo visto Solid Snake lanciato su una nave cisterna che trasportava Metal Gear Rex, il più moderno e potente dei Metal Gear, progettato appunto per combattere contro altri Metal Gear in possesso delle forze nemiche. Nel giro di pochi secondi la nave viene sopraffatta da soldati nemici. Ha così inizio una nuova battaglia in cui Snake affronta dozzine di nemici, svicolo qua e là in un tripudio di straordinari dettagli. Lo stesso Snake

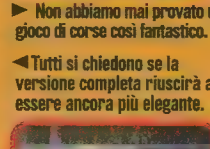
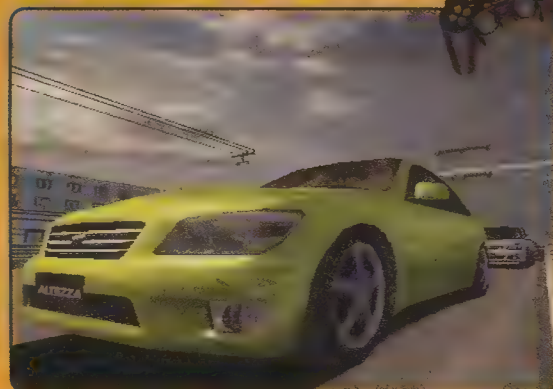
è decisamente più corposo: è possibile vedere le espressioni del suo volto quando abbatte una guardia con un proiettile narcotizzante, o quando starnutisce in una nube di farina facendosi scoprire da cinquanta nemici... Classico! Luci, ombre ed effetti, come la pioggia che rimbalza sulle superfici dei corpi e una indimenticabile sequenza al rallentatore in stile Matrix, erano tutti di un realismo sbalorditivo. In altri punti del filmato Snake si dondola da un davanzale per evitare una guardia, nasconde i corpi dei soldati negli armadi e utilizza una nuova, entusiasmante prospettiva in prima persona per sparare in un piede a una guardia protetta da uno scudo! Non dimentichiamo poi la sparatoria nel bar, in cui Snake frantuma innumerevoli bottiglie ultra-realistiche a colpi di mitra. In questo stesso numero troveremo altri dettagli in merito!

**Editore: Konami In uscita a: Autunno 2001!**



Grazie alla nuova visuale in prima persona potremo abbattere i cattivi con più comodità.

## GT 2000

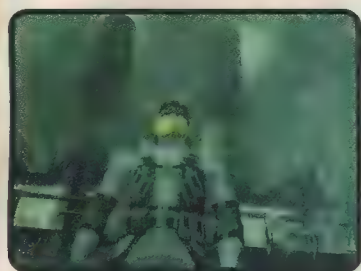


► Non abbiamo mai provato un gioco di corse così fantastico.  
◄ Tutti si chiedono se la versione completa riuscirà a essere ancora più elegante.

**L**a pubblicazione di Gran Turismo 2000 si avvicina: l'E3 era quindi l'occasione ideale per presentarne il demo.

Ci sono due piste, Laguna Sec e Seattle Circuit, più una varietà di macchine giocabili tra cui la Honda S2000, la Lotus Elise, l'Alfa Romeo 156 e il Maggiolino Volkswagen. Favoloso.

**Editore: Sony In uscita a: Estate 2000**





# FIFA WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP

**M**amma mia! Noi di Games Master non siamo tra gli amanti di FIFA, ma l'intera gamma di titoli sportivi per PS 2 di EA si preannuncia fantastica! FIFA World Soccer Championship è appena uscito in Giappone; da noi lo vedremo sotto il nome FIFA 2001, più o meno in contemporanea con il lancio europeo della PlayStation 2. Dicono che sarà addirittura meglio! **Editore: EA In uscita a: Ora in Giappone**

▼ La PlayStation 2 garantisce finalmente a FIFA tutta la potenza necessaria.



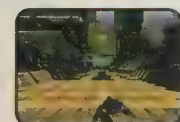
▲ Sì, è un'immagine tratta dal gioco! Sul prossimo numero daremo un'occhiata alla versione giapponese, come antipasto per FIFA 2001.

# WIPEOUT FUSION DRAKAN

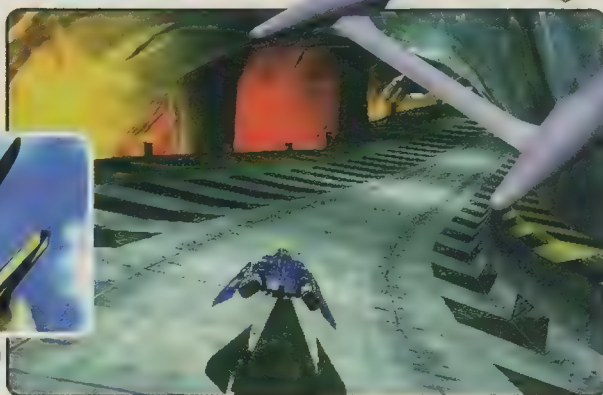
**N**essuna fusione, in realtà: si tratta della famosa serie Wipeout rimodellata per la PlayStation 2.

Ci sono otto piste nuove, 32 nuovi veicoli e nuovi movimenti: ora le piste potranno descrivere giri della morte, trasformarsi in spirali e impennarsi verso le nuvole per poi piombare giù in verticale! Presto ne sapremo di più.

**Editore: Sony In uscita a: Inverno 2000**



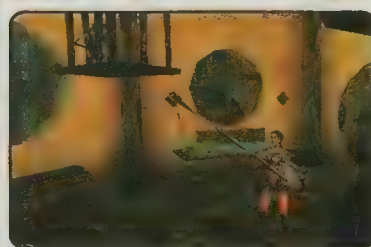
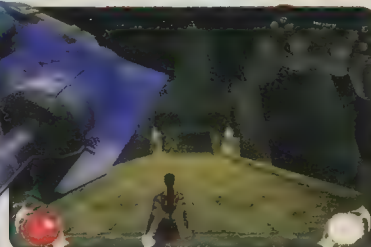
► La grafica è grandiosa e la celebre velocità di Wipeout non è andata perduta.



**Q**uesto gioco di ruolo tridimensionale ci terrà occupati finché Lara deciderà di rifarsi viva.

La graziosa Ryn e i suoi draghi ci precipiteranno nel Medioevo!

**Editore: Sony In uscita a: Inverno 2000**



## MADDEN NFL 2001

La potenza della PS2 ha consentito a EA di creare un miracoloso NFL.



## NBA LIVE 2001

Il miglior videogioco di basket mai visto? Certo che sì!

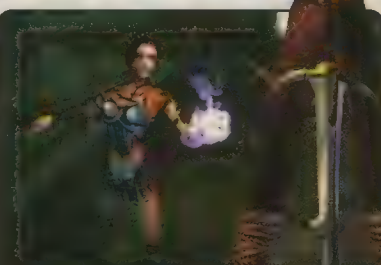


## NHL 2001

I giochi sportivi di EA sono di un realismo incredibile!



Perfino un titolo di hockey su ghiaccio si merita l'acquisto immediato!



▲ Ryn potrebbe contendere a Lara la ribalta della PlayStation 2.



◀ Con un milione di poligoni in più sullo schermo sarà grandioso. Teniamolo d'occhio.



# FERRARI 360

**N**ello stesso filone realistico di Driving Emotion e GT, ecco questo gioco con licenza Ferrari prodotto dai signori del wrestling di Acclaim.

Sviluppato in Inghilterra da una piccola squadra, Ferrari 360 mette il celeberrimo bolide al nostro comando. Il gioco è ancora agli inizi e per il momento ha un aspetto tipicamente stile PC. C'è tutto il tempo, comunque, per una ripulita per la PlayStation 2. **Editore: Acclaim In uscita a: Primavera 2001**



# LA REGINA DEL NILO

## CLEOPATRA

Costruisci la città e difendi l'impero.

Add-On  
ufficiale di  
Faraon



COMPLETAMENTE IN ITALIANO.  
Richiede Faraon installato su PC

**SIERRA**™

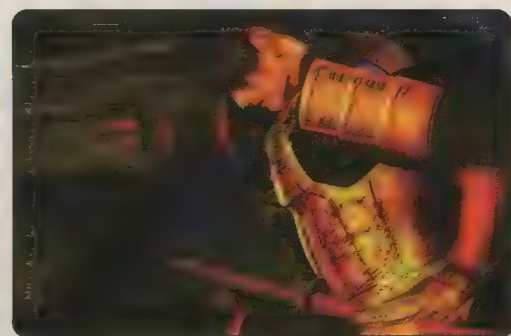
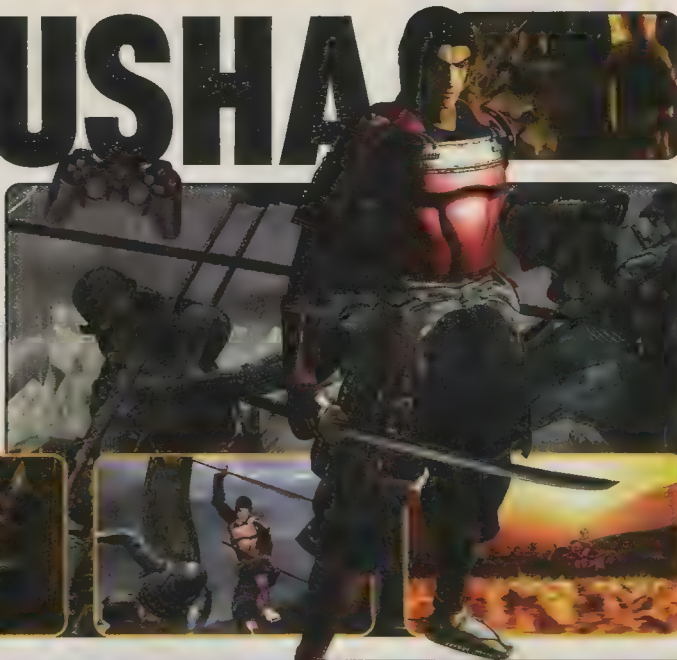


# ONIMUSHA

**P**revisto per PlayStation e poi trasferito alla PS2, questo epico titolo ambientato nell'antico Giappone è il Resident Evil della prossima generazione!

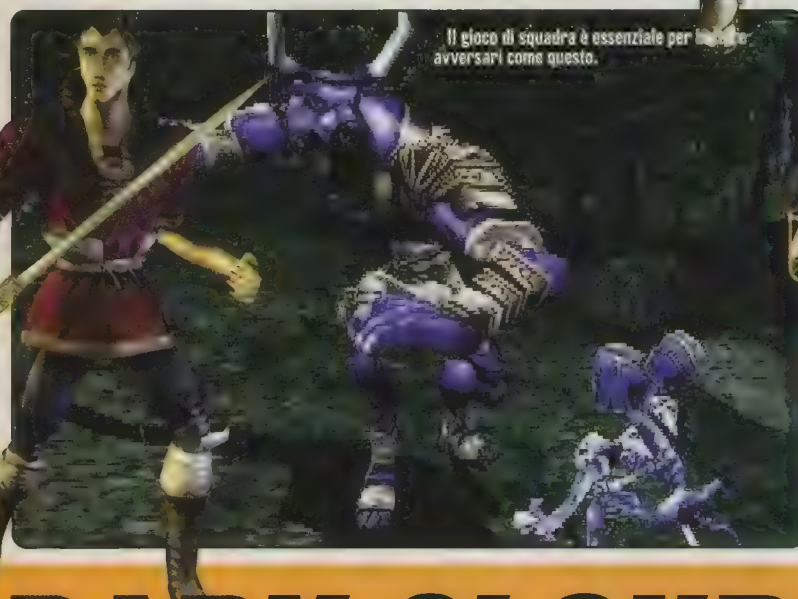
Si direbbe che gran parte della potenza della PlayStation 2 sia stata impiegata per i dettagliatissimi personaggi, mentre gli sfondi sono pre-renderizzati in stile Resident Evil.

**Editore: Capcom In uscita a: Inverno 2000**



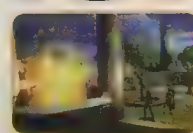
▲ Ogni personaggio è composto da 10.000 poligoni: praticamente quelli che comparivano in un'intera schermata di un gioco per la vecchia PlayStation!

▼ È una storia d'amore, tradimento e violenza ambientata nel Giappone del 1560 creata dagli stessi autori della trama di Resident Evil. Grandel



Il gioco di squadra è essenziale per battere avversari come questo.

# SUMMONER



**Q**uesto sì, ci voleva: un gioco per PS2 in cui potessimo veramente perderci. Summoner, per PS2 e PC, è un gioco di ruolo che unisce a una massiccia dose di esplorazioni alcune favolose scene di combattimento in tempo reale, in cui potremo guidare la nostra squadra di avventurieri contro giganteschi e malvagi nemici. **Editore: THQ In uscita a: Inverno 2000**



# DARK CLOUD

**C**ome di Zelda per PS2, questo gioco di ruolo offre una sorprendente funzione che consente di preparare noi stessi il mondo del gioco!

**Editore: Sony In uscita a: Inverno 2000**



# SMUGGLER'S RUN



**I**l migliore tra i giochi per PS2 prodotti da terzi è una ripresa del tema del paesaggio sconfinato in cui sfrecciare a bordo di entusiasmanti macchinine. Dovremo battere gli avversari su terreni insidiosi, raccogliere bottino e trasportarlo all'altra estremità della mappa. La grafica è notevole. **Editore: Take 2 In uscita a: Inizio 2001**

# ARMOURED CORE 2

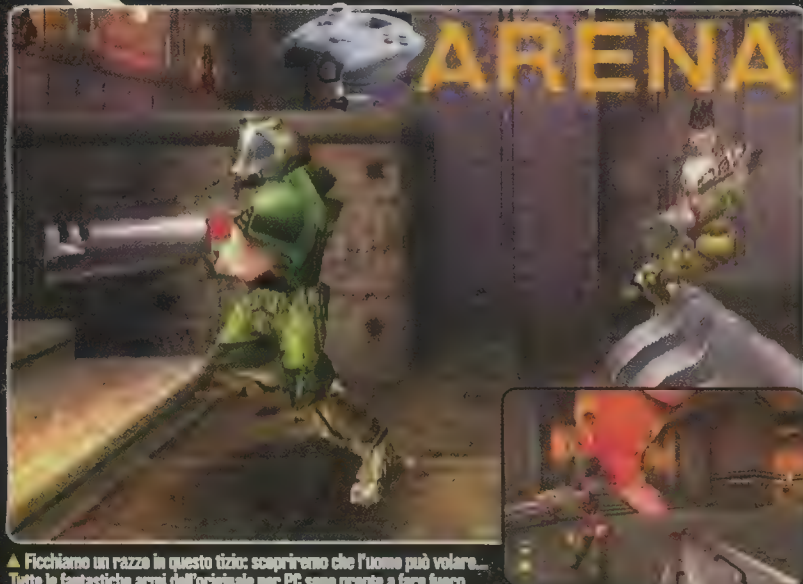
**P**otrebbe sembrare il solito gioco di robot, ma in realtà è un ottimo sparatutto strategico. Il giocatore impersona un enorme robot dotato di cannoni pesanti e AMMAZZA TUTTI! Davvero notevole. **Editore: Sony In uscita a: Inverno 2000**

► L'originale per PlayStation ha riscosso un buon successo, ma questo seguito per PlayStation 2 farà piazza pulita.





# QUAKE 3



▲ Ficchiamo un razzo in questo tizio: scopriremo che l'uomo può volare... Tutte le fantastiche armi dell'originale per PC sono pronte a fare fuoco.



**L**a versione per DC di Quake 3 Arena per PC è ottima! Sebbene molte opzioni non fossero accessibili, la modalità a giocatore singolo e quella a più giocatori funzionavano alla grande!

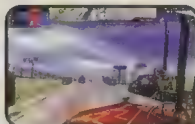
Editore: **NO** In uscita a: **Settembre 2000**



▲ Ecco un'immagine tratta dalla versione per Dreamcast. Sega promette che sarà pronta e abilitata al gioco su Internet in tempo per Natale! Molto presto ne riparleremo.



▲ In tutto fanno 36 ruote, giusto?



▲ La visuale dall'interno dell'abitacolo garantisce una sensazione eccezionale!

# 18 WHEELER



**S**i prende Crazy Taxi, si aggiungono delle piste e si sostituiscono i taxi con camion... ed ecco fatto!

Caratterizzato da emozioni simili a quelle di Crazy Taxi, 18-Wheeler è un gioco di corse in cui il giocatore guida il suo mezzo per l'America in una serie di gare.

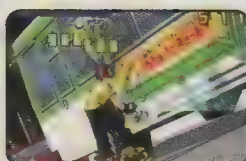
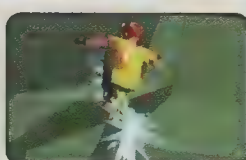
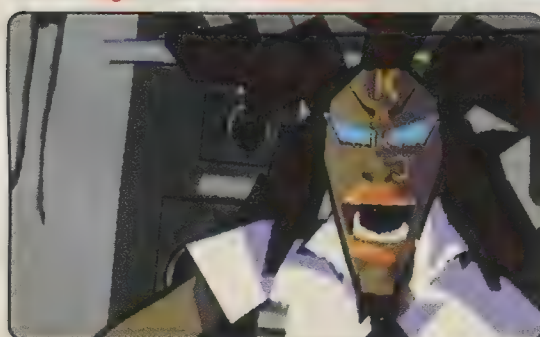
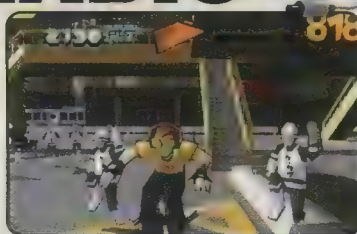
Editore: **Sega** In uscita a: **Ottobre**

# JET SET RADIO

**E**ra il gioco più originale e dall'aspetto più fantastico di tutta la fiera...

Si tratta di schizzare sugli skateboard attraverso città futuribili: siamo i membri di una gang di autori di graffiti impegnati a lasciare il loro marchio nei punti più in evidenza della città. La grafica a cartoni animati ne fa un gioco unico nel suo genere!

Editore: **Sega** In uscita a: **Ottobre 2000**



▲ L'azione in terza persona a base di skate è divertente e originale, ma a impressionare davvero è la grafica a due e tre dimensioni. Molto presto ne sapremo di più.

# SAMBA DE AMIGO

**A**lla faccia, che razza di novità bizzarra! Dopo Beatmania e Dance Dance Revolution, ecco un gioco Sega dedicato alle maracas! Per vincere dovremo infatti agitare due comandi simili a questi strumenti: è il nuovo PaRappa!

Editore: **Sega** In uscita a: **Ottobre 2000**



▲ Ciò che non si vede in queste immagini è la figura da fesso che fa il tizio che sta giocando...





## ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

**C**i sono i giochi di wrestling, i picchiaduro e... Ultimate Fighting Championship. Ispirata al violentissimo "sport" americano, questa combinazione di prese in stile wrestling e calci e pugni da picchiaduro presenta una violenza che farà strillare di gioia gli amanti di ECW! Un titolo da tenere d'occhio...

**Editore: Crave In uscita a: Ottobre**



▲ La versione per Dreamcast appare particolarmente allettante.  
◀ Meno commedia e più violenza devastante!



## METROPOLIS STREET RACER



**O**K, è più di un anno che se ne parla, ma ormai Metropolis Street Racer è quasi pronto. La sua grafica particolarmente realistica è lontana anni luce dal classico stile da sala giochi del Dreamcast e ricorda semmai le atmosfere della PlayStation 2. Ne ripareremo presto! **Editore: Sega In uscita a: Inverno 2000**

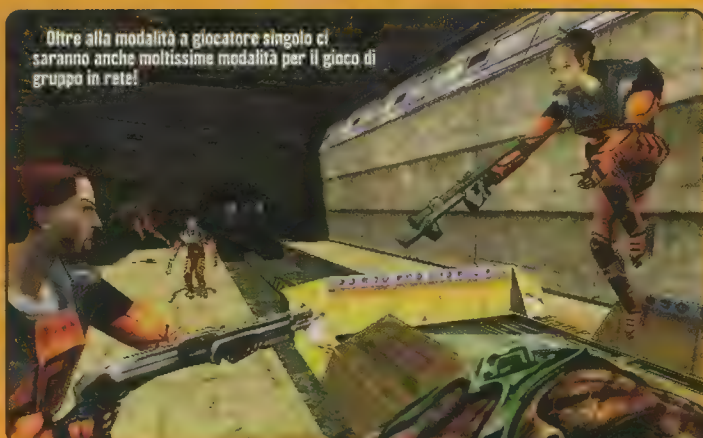
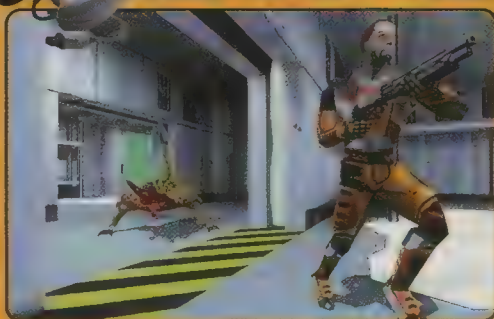


## HALF-LIFE

**A**ttesa quanto quella di Quake 3 Arena, la conversione di Half-Life per PC si preannuncia altrettanto fantastica!

I demo alla fiera, sebbene non giocabili, hanno mostrato tutto il meglio e molti dei dettagli del più celebre "ammazza-alieni" sulla piazza. Non parliamo poi delle opzioni per il gioco in rete...

**Editore: N.D. In uscita a: Inverno 2000**



Oltre alla modalità a giocatore singolo ci saranno anche moltissime modalità per il gioco di gruppo in rete!

◀ Abbiamo sempre desiderato di giocare con Half-Life ma non possiamo permetterci un PC? È il nostro momento!

## SPACE CHANNEL 5 SHENMUE

**A**ltre bizzarrie ritmiche in arrivo: Space Channel 5 riprende il discorso interrotto da PaRappa!

La star è Ulala, una specie di Britney Spears fantascientifica che potremo guidare in numeri di ballo assortiti.

**Editore: Sega In uscita a: Ottobre**



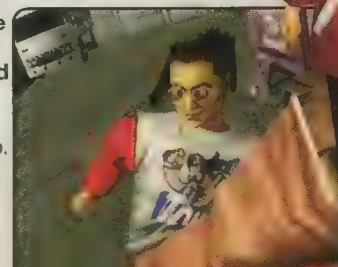
◀ PaRappa the Rapper non faceva tanto effetto.



**A**bbiamo potuto giocare con una versione di Shenmue in inglese... ed è eccezionale!

Questo gioco di ruolo, dal realismo allucinante, è semplicemente perfetto. Ci terremo informati sull'ancora vaga data di pubblicazione in Europa.

**Editore: Sega In uscita a: N.D.**





Ecco il "Generale Lee"™ ancora una volta alle prese con la legge.

Vedi? La vita è sempre la stessa, proprio come nel telefilm.

Daisy continua a lavorare al "Boar's Nest", Boss Hogg è sempre lì che mangia, Rosco cerca sempre di catturare i due giovani Duke attraverso le strade polverose della contea di Hazzard...

E tu? Sali in auto e prendi il volante del mitico "Generale Lee".

Avanti! E dimmi, la vita non è più bella se sei uno dei Duke?



# THE DUKES OF HAZZARD

RACING FOR HOME™

Il "Generale Lee" è tornato!

E Boss Hogg  
non l'ha ancora fermato.



Ubi Soft

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano  
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300  
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

[www.ubisoft.it](http://www.ubisoft.it)

SOUTHPEAK  
INTERACTIVE



3D Planet s.r.l.  
Via E. Fermi, 10/2  
20090 Boccassano (MI)  
Tel. 02 48.86.711  
Fax 02 48.86.711.57  
[www.3dplanet.it](http://www.3dplanet.it)





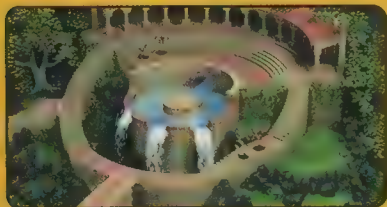
# FERRARI 355

**L**a conversione per Dreamcast di questo titolo da sala giochi era l'attrazione dello stand di Acclaim. L'aspetto del classico gioco Sega era perfetto come sempre, così come la sua manovrabilità. **Editore: Acclaim**  
**In uscita a: Inverno 2000**



# SILVER

**C**redevamo che tutti i migliori giochi di ruolo fossero riservati alla PlayStation... ma ecco Silver per Dreamcast. È una perfetta conversione dell'originale per PC, con piccoli e graziosi personaggi poligonali che esplorano un mondo tridimensionale. **Editore: Infogrames**  
**In uscita a: Settembre**



▲ È vasto ed entusiasmante: i suoi dialoghi e la sua complessa trama ci terranno incollati al video.

# SEAMAN

**A**ttenzione, arriva Seaman! In questa "simulazione di vita" dovremo parlare con un pesce dal volto umano mediante un apposito microfono... **Editore: Sega**  
**In uscita a: Inverno 2000**

► Parlare con un uomo-pesce e allevarlo in stile Tamagotchi? Sarà proprio il caso?



# MAG FORCE RACING

**A**riva il Wipeout per Dreamcast... era ora! L'azione è eccellente... e la grafica pure! **Editore: Crave**  
**In uscita a: Ottobre**

▲ OK, è un'imitazione di Wipeout... ma bisogna vederlo in movimento. È una meraviglia.

# FINAL FANTASY 9

**I**l demo, sebbene non giocabile, ha deliziato il pubblico della fiera.

Il nuovo Final Fantasy sarà ancora più semplice e divertente da giocare e i suoi grandi personaggi mostreranno emozioni ancor più realistiche. Grandioso!

**Editore: Crave**  
**In uscita a: Inverno 2000**



# LEGEND OF DRAGON

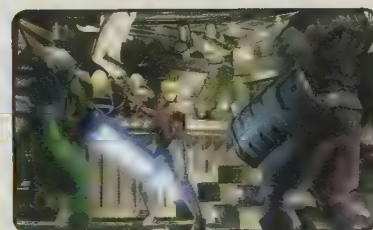


▲ Nel corso dell'avventura dovremo scegliere una sposa e quindi giocare nei panni di nostro figlio!

**N**on esiste solo Final Fantasy 9. Anche Sony Japan ha pronto il suo gioco di ruolo.

E si direbbe perfino migliore di Final Fantasy 9! Le scene di combattimento presentano una grafica tra le più splendide mai viste sulla PlayStation e i combattimenti in tempo reale entusiasmeranno anche gli appassionati dell'azione. Presto ci ritorneremo sopra. **Editore: Acclaim**  
**In uscita a: Inverno 2000**

# PARASITE EVE 2



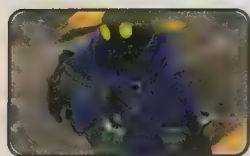
▲ La combinazione tra gioco di ruolo e frenetiche scene d'azione è strepitosa.

**P**roprio così! Il primo gioco non è mai uscito, ma grazie al cielo potremo goderci il secondo, ancora

migliore! Abbiamo sempre avuto un debole per Aya Brea, il poliziotto newyorchese a caccia di virus. Il gioco è un incrocio tra Final Fantasy e Resident Evil, zeppo di stranezze raccapriccianti. Mmm!  
**Editore: Crave**  
**In uscita a: Ottobre**



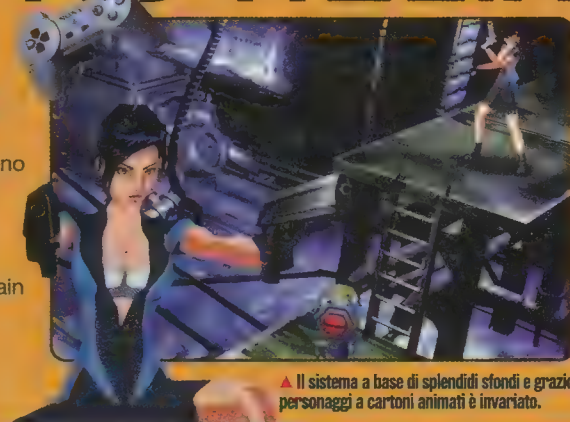




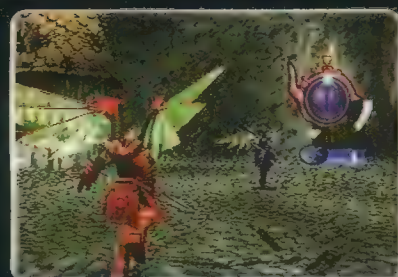
## FEAR EFFECT RETRO HELIX

**D**opo il successo del grandioso gioco originale, ecco pronto il seguito. Tutto sembra più o meno invariato, ma la buona notizia è che non ci saranno tutte le morti casuali dell'originale. Una nuova ragazza, Rain Qin, andrà a unirsi a Hana: l'avventura raddoppia.

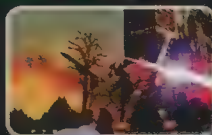
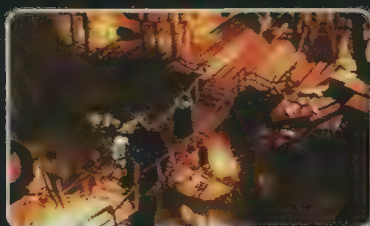
**Editore:** Eidos  
**In uscita a:** Inizio 2001



▲ Il sistema a base di splendidi sfondi e graziosi personaggi a cartoni animati è invariato.



▲ I combattimenti sono in tempo reale: gli attacchi vengono scatenati attraverso rapide pressioni del pulsante.



## FRONT MISSION 3

**U**n gioco notevole di Square. È l'ultimo titolo di una serie di giochi a base di robot, che metterà alla prova il nostro cervello.

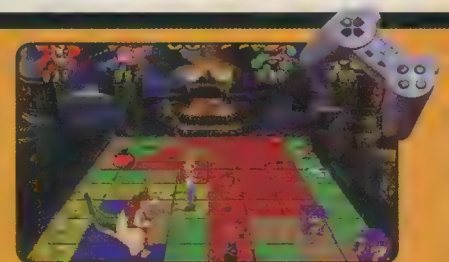
**Editore:** Crave **In uscita a:** Ottobre



## CRASH BASH

**U**n nuovo gioco di Crash Bandicoot! È un gioco di combattimento e azione a più giocatori piuttosto simile al vecchio Poy Poy. Scegliamo un personaggio di Crash e affrontiamo fino a quattro amici in una gara a base di casse da spaccare!

**Editore:** Sony **In uscita a:** Inverno 2000

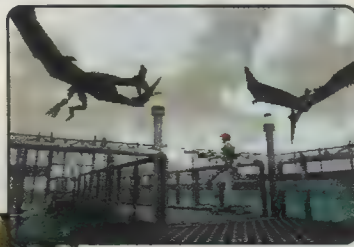


▲ Assomiglia alle scene con i boss della serie Crash, ma ora potremo giocarci contro i nostri amici o personaggi controllati dal computer.

## DINO CRISIS 2

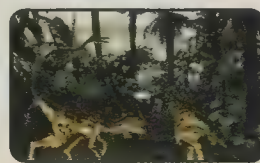
**S**ono tornati! I lucertoloni protagonisti del clone di Resident Evil prodotto da Capcom hanno di nuovo fame. Stranamente, il gioco abbandona l'universo poligonale dell'originale in favore di sfondi pre-renderizzati in stile Resident Evil...

**Editore:** Capcom **In uscita a:** Ottobre



▲ Riecco gli pterodattili attaccare Regina dall'alto!

◀ Questa volta gran parte dell'azione è ambientata nella giungla.



## 007 RACING



**S**alve, 007 Racing. Ti aspettavamo... o no? Che idea sarebbe questa? Infilare tutti i veicoli, le macchine e l'entusiasmante arsenale dei film di James Bond in un gioco di corse?! Folle, ma si preannuncia niente male: al timone ci sono gli autori di Max Power Racing...

**Editore:** EA **In uscita a:** Ottobre

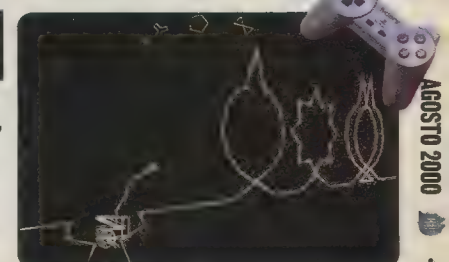
◀ Naturalmente c'è la Aston Martin DB5 di Goldfinger, più le varie Lotus, BMW e 2 Cavalli di Bond!

## VIB RIBBON

**Q**ui si va completamente fuori di testa... D'altra parte, cosa potevamo aspettarci dall'autore di PaRappa the

Rapper? Ecco qua. Si tratta di inserire un qualsiasi CD musicale nel gioco, per poi far ballare un coniglio a cartoni animati al ritmo della musica stessa... Pazzesco, ma non male.

**Editore:** Sony **In uscita a:** Settembre



▲ Sì, è davvero così: uno schermo nero con una linea bianca oscillante e strane sagome che svoltano. Notevole...





E3 2000

# DINOSAUR PLANET

**R**are ha sfornato una batteria di meraviglie destinate a salvare il destino del Nintendo 64.

Tra esse c'è questo notevole titolo a base di dinosauri.

Gli eroi Sable e Krystal devono combattere "il male" per salvare il loro pianeta infestato dai dinosauri. Gli ottimi dialoghi e la trama possono rivaleggiare con quelli di Zelda!

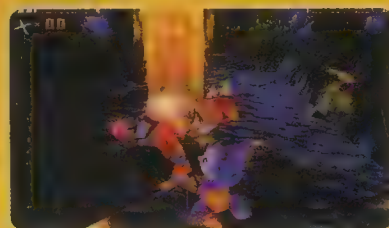
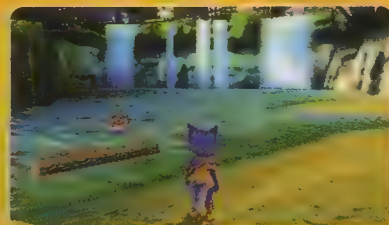
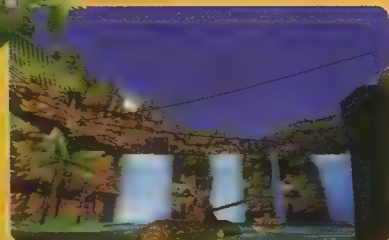
**Editore:** Rare **In uscita a:** Inverno 2000



▲ Nella foto ovviamente non si vede, ma in questo gioco c'è una quantità di dialoghi incredibile.



▲ Dinosaur Planet si preannuncia come la risposta di Rare a Zelda... e i suoi creatori ci sanno decisamente fare.



# CONKER'S BAD FUR DAY

**R**icordiamo quando Conker era un grazioso platform game?

Sorpresa... ora Conker è zeppo di parolacce e di violenza: dovremo guidare il nostro amichetto peloso attraverso un mondo da incubo, dove nulla va come dovrebbe. Il risultato è molto originale e un po' inquietante... Se la realizzazione sarà all'altezza potrebbe diventare un classico. Ci terremo informati...

**Editore:** Rare **In uscita a:** Inverno 2000



# RESIDENT EVIL ZERO

**E**cco un Resident Evil in esclusiva

per il Nintendo 64.

Controlleremo Rebecca Chambers e Billy Coen, membri della squadra S.T.A.R.S. originale, inviati in una tenuta di Raccoon City. L'azione è ambientata prima di quella del primo gioco. Che brividi...

**Editore:** Capcom **In uscita a:** Inverno 2000



# BANJO TOOIE

**È** un seguito del celebre platform game, pieno di classica magia Rare.

A una prima occhiata assomiglia molto all'originale, ma la possibilità di dividere i due personaggi svolazzando qua e là con Kazooie apre ogni sorta di nuove possibilità. Sarà uno dei successi garantiti del Natale 2000.

**Editore:** Rare **In uscita a:** Inverno 2000



# MICKY'S SPEEDWAY USA



**È** una specie Diddy Kong Racing con contorno di personaggi Disney, in cui potremo guidare Topolino e compagni lungo numerose piste americane.

**Editore:** Rare **In uscita a:** Ottobre

# MARIO TENNIS

**S**ul Game Boy è fantastico? Sul Nintendo 64 è ancora meglio!

C'è tutta la famiglia di Mario e ogni personaggio ha abilità e bonus diversi. Gioco! **Editore:** Nintendo **In uscita a:** Ottobre



# PAPER MARIO



**N**oto con il titolo di Super Mario RPG2, questo gioco fa ora rotta per gli USA.

Ne ripareremo sul prossimo numero. **Editore:** Nintendo **In uscita a:** 2001



# ALONE IN THE DARK

**E**cco il gioco che ha rivoluzionato l'approccio all'orrore e alla sopravvivenza... Edward Carnby è tornato e va a caccia delle soprannaturali tavole Abkanis nascoste su una spettrale isola zeppa di trappole. Prepariamoci al terrore...

**Editore:** Infogrames  
**In uscita a:** Inverno 2000



▲ E pensare che Alone in the Dark ha dato vita all'intero genere. Inchinatevi, Resident Evil e Silent Hill!

▼ Quando spostiamo il personaggio, la telecamera si produce in inquadrature storiche.



# RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

**E**tornato! Il titolo che ha dato origine a Doom e a Quake ha ora tutta la potenza del motore di gioco di Quake 3. Facciamo fuori i maledetti nazisti!

**Editore:** Activision  
**In uscita a:** Ottobre

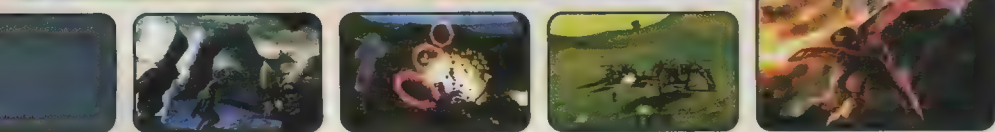
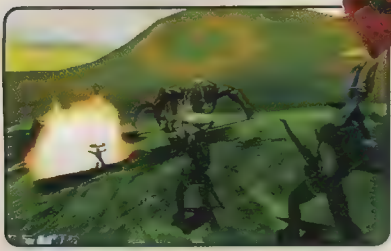


▲ Al momento si può definire il più spettacolare sparattutto in prima persona del mondo.

**U**n tempo Shiny non commetteva un solo errore. Poi sono arrivati Wild 9, RC Stunt-copter e

Messiah... Questa nuova "simulazione divina di combattimento" però si appresta a rimettere a posto le cose. Grazie all'abilità di animare simultaneamente

# SACRIFICE



# C&C RENEGADE

**Q**uesto titolo in terza persona è quasi pronto.  
**Editore:** EA  
**In uscita a:** Inverno 2000



# BLACK & WHITE



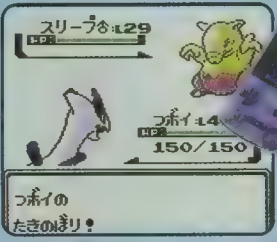
**S**i può dire ciò che si vuole di Peter Molyneux: sta di fatto che il suo gioco, la cui produzione ha richiesto un milione di anni, si presenta bene. Se poi la sua complessa azione sarà all'altezza, nessuno può dirlo.  
**Editore:** EA  
**In uscita a:** Ottobre



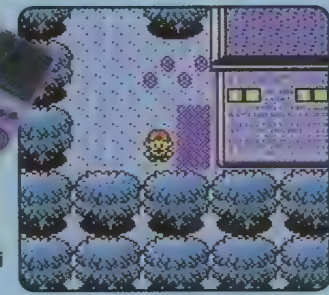
# POKEMON GOLD & SILVER

**L**'invasione di Pokémon continua... ma in Europa dovremo aspettare l'inizio del 2001!

Ci sono un nuovo mondo da esplorare e nuovi mostri! **Editore:** Nintendo  
**In uscita a:** Easter 2001



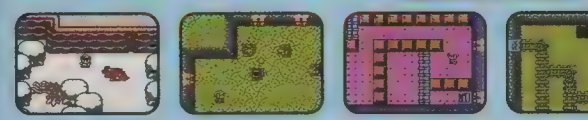
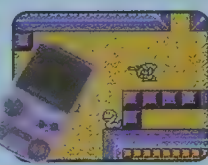
▲ Per il momento dovremo accontentarci delle versioni blu, rossa e gialla.



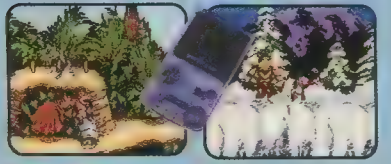
# THE LEGEND OF ZELDA MYSTICAL SEED OF POWER

**L**'ultimo episodio di Zelda è pronto. In questo gioco il passare delle stagioni modifica il mondo del gioco...

**Editore:** Nintendo  
**In uscita a:** Inverno



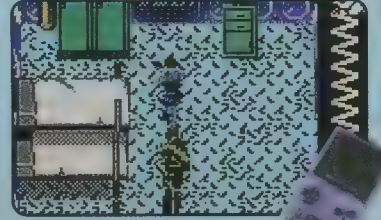
# DONKEY KONG COUNTRY



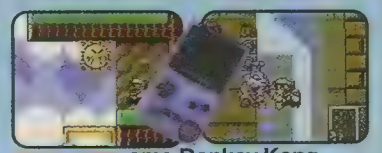
**Q**uesto sì che fa la sua figura! Praticamente è l'originale per SNES, stipato in una cartuccia per il Game Boy! Un vero miracolo!  
**Editore:** Rare  
**In uscita a:** Settembre

# PERFECT DARK

**C**osa? Perfect Dark per Game Boy? Proprio così: lo stile è quello del recente e favoloso Metal Gear Solid. Ne ripareremo presto.  
**Editore:** Rare  
**In uscita a:** Ottobre



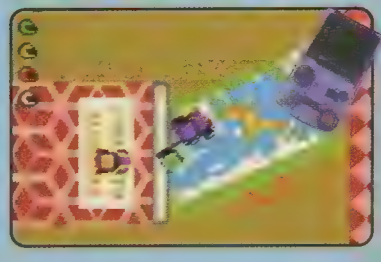
# WARIO LAND 3



**C**ome Donkey Kong, questo titolo delizierà tutti gli appassionati dei platform game. Contiene 245 livelli giganteschi e Wario si sviluppa apprendendo nuove abilità. La recensione sul prossimo numero.  
**Editore:** Rare  
**In uscita a:** Settembre

# MICRO MACHINES 3

**Q**uesto titolo di THQ imita con classe la veste 3D del piccolo grande gioco di corse.  
**Editore:** THQ  
**In uscita a:** Ottobre





# HASTA LA F




Numero Verde

800-821177

Da 15 anni nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli per Playstation e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Microids è presente anche in Italia, a Milano, nella nuova sede di Largo la Foppa, 2.

[www.microids.com](http://www.microids.com) Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: [sales.it@microids.com](mailto:sales.it@microids.com)





# ORMICA, SIEMPRE!

## E' ARRIVATA LA RIVOLUZIONE

Il gioco che ti ribalterà sulla sedia, uno dei più spettacolari titoli mai sviluppati è disponibile nei migliori negozi.

Il gioco (chiamarlo così sembra riduttivo) ti offre strategia, simulazione e avventura.

Il suo rivoluzionario motore 3D integrale permette una totale interattività, illimitati punti di vista e una longevità fuori dall'ordinario, grazie alla molteplicità di parametri di comportamento (20) e relativi livelli di intensità (14) in combinazione fra loro: possibilità e varianti praticamente infinite.

Scienza, natura ma soprattutto avventura: il formicaio è una vera civiltà che si affida completamente alla tua intelligenza, furbizia e sensibilità, per la sua sicurezza, la sua prosperità, il suo mantenimento e persino per il morale (!) delle sue truppe.

Se ti sembra troppo le rivoluzioni non fanno per te.

# L'IMPERO DELLE FORMICHE



MICROIDS  
fallo per gioco.



# CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

IN EDICOLA  
IL NUMERO DI  
**AGOSTO**

L.9.900 **AGOSTO** IN REGALO UN GIOCO COMPLETO  
DI AVVENTURE NELLO SPAZIO

## IL MIO COMPUTER

### COMPUTER PERFETTI

### CON TANTI ACCESSORI

### GIOCHI E PROGRAMMI

COME USARE SUBITO INTERNET E LA POSTA ELETTRONICA

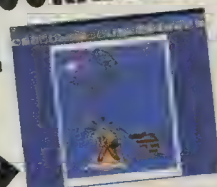
future  
MEDIA ITALY

UNA NUOVA  
SCHEDA VIDEO  
PER IMMAGINI  
A TRE DIMENSIONI



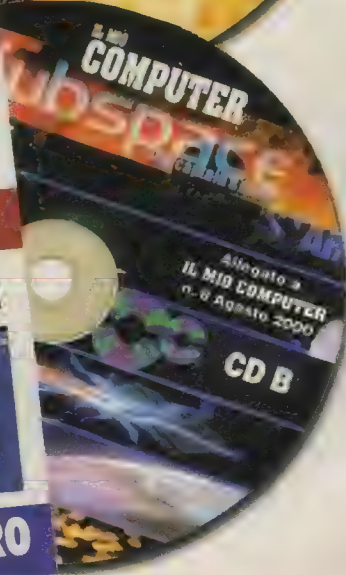
A PAG.  
98

GRATIS UN PROGRAMMA  
PER STAMPARE  
STRISCIONI  
E BIGLIETTI



A PAG.  
82

QUALI SONO I DIECI PROGRAMMI CHE SERVONO DAVVERO



RIVISTA + 2 CD A SOLE  
**L. 9.900!**

future  
MEDIA ITALY







# La Guida



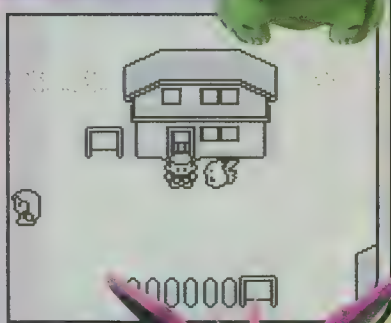
I TRUCCHI DEI GIOCHI - I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I

**Facciamoci sotto: c'è un intero mondo di creature da acchiappare e Games Master ci ha scelti per essere Re di Pokémon!**

## Pokémon Special Pikachu Edition

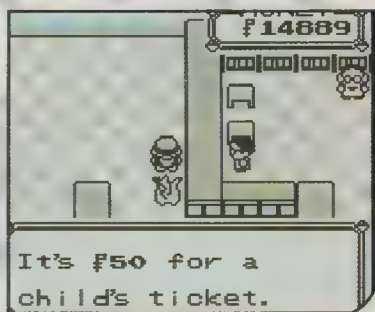
### PALLET TOWN

Quando lasciamo la città, il professor Oak ci mette in guardia dai pericoli del Wild Pokémon. Seguiamo il vecchio saggio nel suo laboratorio per vedere qualche Pokémon. Nelle versioni Rossa e Blu potremo scegliere tra Bulbasaur, Charmander e Squirtle, ma il nostro arcinemico Gary sceglierà comunque un Pokémon che abbia un vantaggio sul nostro. Nella versione Gialla avremo Pikachu! Vedremo presto il nostro Pokémon in azione, perché Gary ci sfiderà a combattere! Mandiamolo dalla mamma a farsi medicare.



### PEWTER CITY

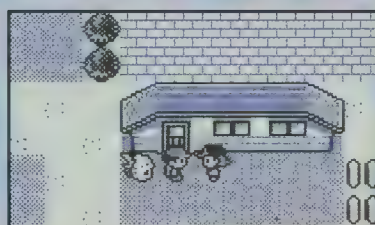
Dovremo attraversare la foresta di Viridian per arrivare a Pewter City, che è zeppa di allenatori di Pokémon ansiosi di combattere e dove gli utenti delle versioni Rossa e Blu troveranno Pikachu, se lo cercheranno bene. Se le cose si mettono male, ritiriamoci a Viridian e ricarichiamoci al Poke Center. Pewter è il luogo in cui incontriamo il nostro primo Gym Leader, Brock. La sua specialità sono i Pokémon tipo roccia: purtroppo per gli utenti della versione Gialla, qui gli attacchi elettrici di Pikachu sono inutili. Per questo ci sono molti Nidoran in giro. Assicuriamoci di prenderne uno e alleniamolo almeno fino al livello 12, perché apprenda l'attacco Double Kick in grado di spaccare la roccia... nelle versioni Rossa e Blu, l'attacco non è accessibile fino al livello 43! Vincendo l'incontro otterremo il Boulder Badge. Il Pewter Museum contiene oggetti interessanti, ma per ottenerli è necessaria la manovra Taglia.



It's \$50 for a child's ticket.

### CERULEAN CITY

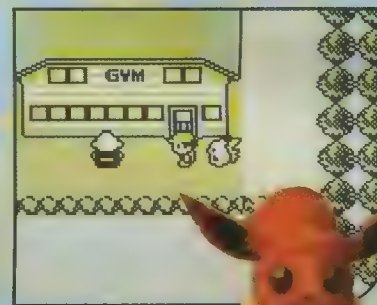
Se siamo a corto di energia, faremo meglio a filare diritti per la Route 4 verso il Poke Centre di Cerulean. Nelle versioni Rossa e Blu possiamo barattare un Poliwhirl con un Jynx in una delle case; nella versione Gialla otterremo Bulbasaur. Al nostro arrivo troveremo il luogo di un delitto in una delle case e non potremo accedervi finché non avremo visitato il Sea Cottage e avremo battuto la Gym Leader locale, Misty. Utilizza Pokémon acquatici, perciò Pikachu è l'ideale! Vinceremo così il Cascade Badge.



These poor people here were robbed.

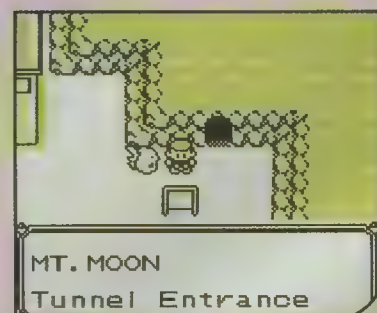
### VIRIDIAN CITY

Non possiamo ancora catturare alcun Pokémon, ma vale la pena di affrontare tutti quelli che incontriamo, per fare esperienza. Prendiamo una pozione dal tipo amichevole sulla strada di Viridian City e, una volta arrivati, dirigiamoci verso il Poké Mart e prendiamo il pacchetto per il professor Oak. Consegniamoglielo a Pallet Town: otterremo un Pokédex. Prendiamo anche una mappa dalla sorella di Gary, nel caso ci perdessimo. Ora potremo prendere le Pokéball nel PokéMart di Viridian. Dirigendoci a ovest incontreremo Gary, di nuovo pronto alla rissa: potremo scegliere se combattere o no. Nella versione Gialla, il risultato di questi primi scontri determina l'evoluzione finale del Pokémon iniziale di Gary, Eevee. Nessuno sembra trovarsi a suo agio nel Viridian Gym...



### MOUNT MOON

Battuto Brock, siamo liberi di spostarci a est verso Mount Moon. Ricordiamoci di riposare al Poke Centre comodamente collocato all'esterno di Mount Moon! All'interno troveremo frequenti incontri di Pokémon selvatici e moltissimi allenatori pronti a fiaccare le energie dei nostri Pokémon. È un po' un labirinto, ma ci sono un sacco di oggetti da raccogliere e quando saremo presso l'uscita troveremo un paio di fossili di Pokémon: uno di essi sarà nostro dopo lo scontro finale con Team Rocket! Nella versione Gialla troveremo anche Jess, James e Meowth!



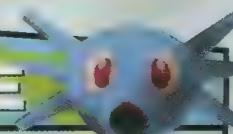
MT. MOON  
Tunnel Entrance

### SEA COTTAGE

Sul ponte che si allontana di Cerulean verso nord ci attendono uno scontro con Gary e un sacco di allenatori, ma battendoli otterremo una bella nocciolina brillante. Nella versione Gialla troveremo anche Charmander a gironzolare nell'angolo in alto a sinistra. All'interno del Sea Cottage c'è un bizzarro ibrido umano-Pokémon che dimostra quanto sia pericoloso gingillarsi con la scienza. Aiutando Bill a ritornare normale otterremo un biglietto per la SS Anne.



SEA COTTAGE  
BILL lives here!

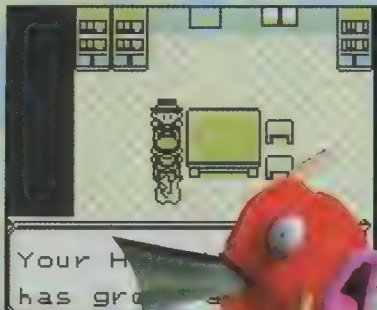






### VERMILION CITY

Riattraversando Cerulean verso sud, potremo passare liberamente attraverso la casa rapinata. Potremo impadronirci noi stessi di qualche oggetto rubato battendo il membro del Team Rocket. Otterremo così il TM28 Dig, utile per fuggire dai sotterranei in caso di difficoltà. Sulla Route 5 c'è un Day Care Centre in cui potremo lasciare un Pokémon ad accumulare esperienza. La strada è chiusa, perciò dovremo imboccare il tunnel sotterraneo per Vermilion City. Nel fan club di Pokémon potremo prendere una ricevuta per la moto, che si trova a Cerulean City. Potremo prendere anche una lenza, ideale per catturare i Magikarp. Per il momento non potremo visitare la palestra, finché non ci saremo imbarcati sulla SS Anne!



### SS ANNE

Quanti begli oggetti da raccogliere! È importante prendere tutto: prima di recarci dal capitano, non dimentichiamo il Great Ball nel bidone della cucina! Dovremo inoltre affrontare Gary. Diamogli ciò che merita e troveremo il capitano con il mal di mare! Massaggiandogli un po' la schiena gli daremo un tale beneficio da indurlo a donarci l'HM01 Cut! Occhio: dopo che l'avremo lasciata, la nave leverà le ancore per sempre! Sulla terraferma, proviamo la nostra nuova abilità abbattendo gli alberi che sbarrano la via per Vermilion Gym. All'interno troveremo Lt Surge. Utilizza Pokémon elettrici, perciò usiamo mostri di Terra per vincere il Thunder Badge. Prima di andarcene da Vermilion, chiacchieriamo con Officer Jenny, che ci donerà Squirtle!



### DIGLETT'S CAVE

Prima di proseguire andiamo a ovest verso Diglett's Cave. Troveremo un sacco di alberi da abbattere per trovare alcuni oggetti interessanti. Il più importante è l'HM05 Flash, che otterremo da un aiutante del professor Oak come premio per aver raccolto più di 10 Pokémon. Dopo aver esplorato ovunque, senza dimenticare l'ingresso posteriore del Pewter Museum, ritorniamo a Cerulean, attraverso Diglett's Cave o Mount Moon e abbattiamo il cespuglio che blocca l'ingresso est verso il Rock Tunnel.



### ROCK TUNNEL

Nel tunnel c'è buio, perciò attrezziamo un Pokémon con il Flash per illuminare il cammino. Ci sono due piani e moltissimi Pokémon da raccogliere e allenatori da affrontare. Sbucati dall'altra parte, ci ritroveremo a Lavender Town, ma non potremo combinare gran che qui; andiamo a ovest attraverso il passaggio sotterraneo fino a raggiungere Celadon City.



### CELADON CITY

Assicuriamoci di visitare il ristorante sul tetto; facciamo assaggiare alla ragazza tutte le bevande del distributore e portiamoci dietro un paio di bottiglie. Tra le altre attrattive ci sono un Poke Doll e qualche pietra elementare. C'è un edificio zeppo di programmatori di giochi: che abbiano qualche segreto in serbo per noi? Giriamo sul retro e saliamo all'ultimo piano per prendere Eevee! La Gym Leader, Erika, usa Pokémon d'erba, perciò usiamo il fuoco per vincere il Rainbow Badge.



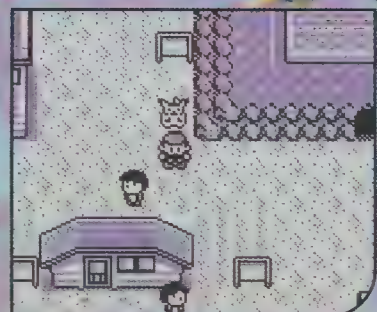
### GAME CORNER

Battiamo l'allenatore a guardia del poster: dietro c'è un interruttore segreto che dà accesso al quartier generale del Team Rocket! La difficoltà principale qui è che una volta saliti sulle piastrelle con le frecce non potremo più fermarci. Scendiamo le scale e prendiamo la chiave dell'ascensore, sorvegliata da un Rocket nell'angolo in alto a destra. Dopo averla presa, saliamo al secondo piano e scendiamo con l'ascensore: battiamo di nuovo Jesse ed entriamo nel covo di Giovanni. Usiamo dei Pokémon d'acqua e vinciamo il Silph Scope!



### LAVENDER TOWN

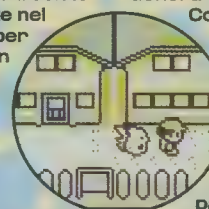
Con il Silph Scope in mano potremo esplorare la Pokémon Tower di Lavender. Questo cimitero sopraelevato è zeppo di Pokémon-fantasma, privi di punti deboli! Dovremo anche affrontare nuovamente Gary e quindi una Marowak al sesto piano. Dopo averla battuta dovremo fronteggiare Jesse e James a guardia di Mr. Fuji! Salviamo Mr. Fuji e, di ritorno alla sua casa, ci donerà il Poke Flute. A Lavender potremo fare visita anche al Name Rater, che ci permetterà di cambiare i soprannomi dei nostri Pokémon!



### SAFFRON CITY

Ricordiamo i posti di blocco pieni di guardie assetate? Corrompiamone una con le bevande acquistate nel supermercato di Celadon per avere via libera per Saffron City! Gran parte della città è caduta in mano agli odiosi Rocket, che dovremo affrontare al Silph Co. Si tratta di un'enorme torre a 11 piani, piena di complicati telespostori. Dopo numerosi scontri ci ritroveremo all'undicesimo piano, dove il presidente del Silph Co è prigioniero dei malvagi Jesse,

James e Giovanni. Se lo porteremo in salvo, il presidente ci donerà una Master Ball. Consegniamo quindi la palla a Copycat per ottenere in cambio il TM31 Mimic e andiamo a trovare lo Psychic per avere il TM29 Psychic. Potremo inoltre ottenere Hitmonchan o Hitmonlee, battendo il maestro di karate nella palestra piccola. Dirigiamoci verso quella grande, battiamo Sabrina utilizzando mostri-insetto o mostri-fantasma e portiamoci via il Marsh Badge.

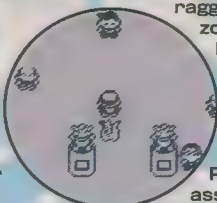






## FUCHSIA CITY

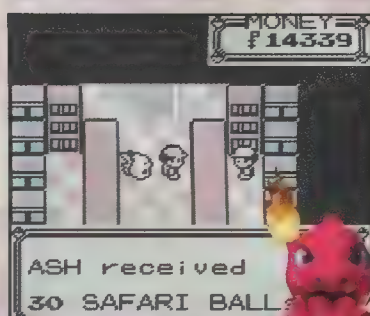
Ci sono due ingressi per Fuchsia City, entrambi sbarrati da uno Snorlax: per svegliarlo ci servirà il Poke flute e, dal momento che ce ne sono solo due in tutto il gioco, dovremo assolutamente catturarlo. Dentro una capanna sulla Route 12 troveremo il Super Rod; sulla Route 11 potremo ottenere l'Item Finder da un aiutante del professore. A ovest c'è la Cycling Road, piena di allenatori



ansiosi di combattere. Il premio è l'HM02 Fly, che ci consentirà di raggiungere in un baleno tutte le zone già visitate. Lo troveremo sopra l'ingresso della Cycling Road. Nella città di Fuchsia troveremo il Good Rod e affronteremo la Gym Leader locale, Koga. Usa i Pokémon velenosi, perciò assicuriamoci di avere con noi qualche antidoto e di usare i Pokémon di terra e quelli psichici. Vinceremo così il Soul Badge.

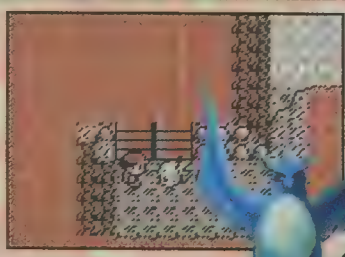
## SAFARI ZONE

All'interno della zona Safari potremo impadronirci di tutti i Pokémon in estinzione che riusciremo a prendere con le palle Safari. Ci vuole tenacia, ma ne vale la pena perché ci sono in giro alcuni Pokémon molto rari, oltre ad altri grossi premi: scoviamo la casa segreta nell'Area 3 e metteremo le mani sull'HM03 Surf! Altrettanto importante è la dentiera del guardiano. Se gliela restituiamo ci donerà l'HM04 Strength!



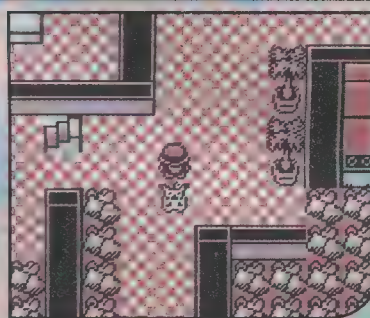
## SEAFOAM ISLAND

Sulla spiaggia di Fuchsia troveremo una capanna contenente il gioco segreto del surf di Pikachu. Assegniamo la nuova abilità a un Pokémon adatto e facciamo rotta per Seafoam Island. Nel sotterraneo ci sono molti Pokémon nascosti e vari enigmi per risolvere i quali avremo bisogno dell'HM04 Strength. Qui avremo anche l'unica occasione per catturare Articuno: salviamo il gioco prima di affrontarlo!



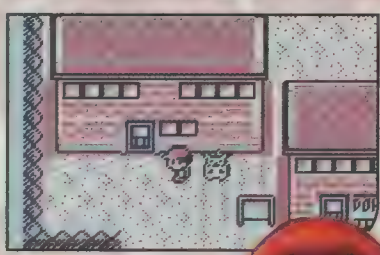
## POKÉMON MANSION

Muovendoci verso ovest da Seafoam, raggiungeremo Cinnabar Island. Non potremo entrare nella palestra senza prima trovare la chiave segreta, che è nascosta tra le rovine della Pokémon Mansion. All'interno usiamo gli interruttori della statua per aprire le porte. Siamo bloccati? Il consiglio è di ritornare al terzo piano e di spiccare un salto in corsa da una delle sporgenze. Ci ritroveremo in un punto della casa prima irraggiungibile, che ci darà accesso alla cantina... dove troveremo la chiave.



## CINNABAR ISLAND

Grazie alla chiave potremo aprire la palestra e affrontare il Gym Leader. Battiamo i Pokémon di fuoco di Blaine con mostri d'acqua e portiamoci via il Thunder Badge. Visitiamo quindi il Pokémon Lab. Il nostro fossile verrà qui resuscitato assumendo le sembianze di Kabuto o di Omanyte. Nella versione Gialla potremo perfino scambiare Growlithe con Dewgong!



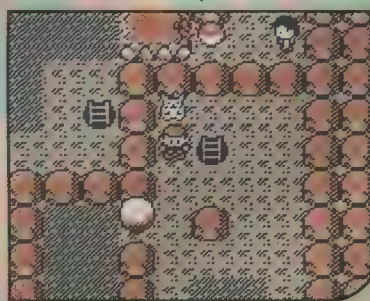
## INDIGO PLATEAU

Ora dovremo affrontare i quattro d'élite e per di più fronteggiarli uno dopo l'altro, senza poter far riposare i nostri Pokémon. Se la nostra squadra non è ben equilibrata, con livelli superiori ai 50, filiamo e ritorniamo più tardi. Se anche saremo pronti allo scontro, una visita al Poke Centre sarà d'obbligo. Compriamo pozioni Max, Full Restore e Revive. Sarà essenziale rimettere in sesto i nostri Pokémon tra uno scontro e l'altro, medicando al meglio le loro ferite. Per prima viene Lorelei, fredda come il ghiaccio proprio come i suoi Pokémon: il fuoco dovrebbe mandare in fumo le sue possibilità di vittoria. Quindi c'è Bruno: utilizzando Pokémon volanti e psichici riusciremo a farlo fuori. Agatha usa Pokémon fantasma: l'ideale sarà usare mostri che non temono gli spettri, come quelli di fuoco e d'acqua. Per ultimo viene Lance, uno specialista di draghi. Usiamo il ghiaccio per congelare i suoi lucertoloni. Ecco fatto. Abbiamo battuto i quattro d'élite e siamo ufficialmente i migliori allenatori di Pokémon del mondo. Anzi, no... pare che sia arrivato prima Gary e che ci tocchi combattere con lui per l'ultima volta. Peggio ancora: i nostri Pokémon non potranno riposare prima dello scontro! Che la fortuna ci aiuti...



## VICTORY ROAD

Nuotiamo verso nord dal molo e ci ritroveremo a Pallet Town. Raggiungiamo Viridian City. Qui scopriremo che la palestra è aperta. Dentro affronteremo il misterioso Gym Leader, nientemeno che il nostro vecchio amico Giovanni! Battiamolo e prendiamoci l'Earth Badge. Con tutti e otto i trofei potremo ora entrare nella Victory Road. Prima però ci sarà lo scontro finale con Gary. Facciamolo nero e mostriamo i nostri trofei ai vari sgobboni di guardia alla Route 23. Gli enigmi richiedono che spingiamo i massi verso gli interruttori: particolarmente insidioso è il masso che deve essere spinto in un buco per attivare un interruttore al piano sottostante. Avremo anche l'unica occasione per catturare Moltres, perciò salviamo prima dello scontro!



## UNKNOWN DUNGEON

Non sarà finita finché non avremo messo le mani su tutti e 150 i Pokémon. Per farlo dovremo visitare un paio di altri sotterranei. Il primo è nel Power Plant, situato tra i due ingressi al Rock Tunnel. All'interno avremo la nostra unica possibilità per catturare Zapdos. L'Unknown Dungeon si trova a nordovest di Cerulean City e ci servirà Surf per arrivarci. Qui troveremo il leggendario Mewtwo. La Master Ball è fatta apposta per lui. Buona fortuna!





# ARCATERA™

## THE DARK BROTHERHOOD



Il mistero  
di Arcatera™  
Un'oscura confraternita,  
una città da salvare,  
tre settimane di tempo...



3D Planet s.r.l.  
Via E. Fermi, 10/2  
20090 Buccinasco (MI)  
Tel. 02 48.86.711  
Fax 02 48.86.71.37  
[www.3dplanet.it](http://www.3dplanet.it)

Ubi Soft

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano  
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300  
e-mail: [ubisoft@ubisoft.it](mailto:ubisoft@ubisoft.it)

[www.ubisoft.it](http://www.ubisoft.it)











VALUE SERIES.

Una grande famiglia si riconosce dai titoli.

**VALUE SERIES.** I primi quattro grandi titoli, tutti a **29.900** lire.\*

"The Fifth Element", "Porsche Challenge", "Speed Freaks", "Anna Kournikova's Smash Court Tennis", con titoli come i Value Series, puoi fare quello che vuoi. Sentirti Re (oppure Regina), goderti il meglio, andare al massimo: in altre parole, vivere alla PlayStation. E questo non è che l'inizio.



Non sottovalutate la potenza di PlayStation.

PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni in questo passaggio possono essere marchi dei rispettivi titolari. [www.playstation.it](http://www.playstation.it) All product titles, developer names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners.

\*Prezzo consigliato al pubblico.



## Divertirti a gareggiare con Trust

La Trust, azienda europea costruttrice di prodotti per computer, è ora anche in grado di fornire serie completa serie di volanti da collegare al computer. Con questa serie di volanti si potrà provare, durante i giochi di gara automobilistiche, una incredibile sensazione realistica. I volanti sono disponibili con Force Feedback, Vibration Feedback, senza vibrazioni e con Dual Shock. I volanti Trust hanno inoltre un prezzo estremamente competitivo che li rende particolarmente interessanti.

### Vibration Feedback Rally Master

- Volante gommato per una presa ottimale e del design confortevole.
- Tecnologia vibrante per darti il massimo del realismo in ogni gioco.
- Facile connessione Plug & Play: alla prima giochi.
- Completo di cambio e unità provvisoria dell'accelerazione e del pedale del freno.
- Quattro pulsanti programmabili: interamente supportati da Windows 95 e 98.

### Force Feedback Race Master

- Volante estremamente realistico con funzione di retroazione meccanica.
- 4 pulsanti per spostare e per controllare le più avanzate macchine da corsa.
- Leva del cambio e ventifiducie.
- Pedali con funzioni accelerazione e freno.
- Interfaccia meccanica compatibile con DirectX, miglior supporto per giochi esistenti sul mercato.
- Cavi Drive per Windows 95 e 98.

### Formule 1 Race Master

- Volante multifunzionale con pedali dell'accelerazione e del freno.
- Leva del cambio: perfetta per giochi di corse automobilistiche.
- Quattro pulsanti per spostare, orientare rapidamente e tutte le direzioni di movimento.
- Design robusto e professionale.
- Un eccezionale gioco incluso.

### Dual Shock Rally Master

- Volante con sedile per PlayStation™ e supporto Dual Shock.
- 15 pulsanti d'azione programmabili.
- Acceleratore con controllo visivo.
- Volante con sedile: non è necessario alcun livello: basta semplicemente sedersi e giocare dove ti piace.
- Adatto anche al regalo.

Per ulteriori informazioni riguardo i volanti e riguardo altri prodotti Trust, visiti il sito internet [www.trust.com](http://www.trust.com), oppure contatti il punto vendita sotto indicato.

Auchan

Carefour

...

comet

...

...

...

...

...

Euromercato

ELIENICS

...

il gigante

...

...

LOGIC

...

...

MediaWorld

METRO

...

plangia

...

...

STABILA

TRONY

...

COMPUTER

# ACTION

## Vibration Feedback



## Force Feedback



## Dual Shock





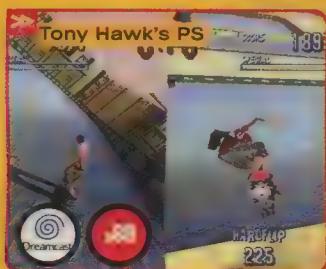
# LE NOSTRE PROVE



LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE!

## LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!



# POKEMON YELLOW

IL GIOCO DI POKEMON PIU' BELLO DI SEMPRE E CON PROTAGONISTA PIKACHU!

## I PUNTEGGI

<b>90 - 100%</b> Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.	<b>40 - 50%</b> Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.
<b>80 - 90%</b> Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!	<b>30 - 40%</b> Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!
<b>70 - 80%</b> Non male, ma non è un gioco eccezionale.	<b>20 - 30%</b> Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.
<b>60 - 70%</b> Forse un buon gioco rovinato da un difetto.	<b>10 - 20%</b> Acquistarlo vorrebbe dire torturarsi...
<b>50 - 60%</b> Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...	<b>0 - 10%</b> Il peggio del mondo dei videogiochi...

## IL VERDETTO

### I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti.....	22
Costruttori.....	11
Circuiti.....	17
Livelli di difficoltà.....	4

**La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.**

### Un po' di storia

	Solo stessa casa...
FIFA '98	60%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NBA 2000	45%
NBA LIVE 2000	95%
MADDEN NFL 2000	58%

**Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!**

**Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!**

**Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immane spiegazione a lato.**

**V** Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...

**Grafica:** Che aspetto ha? Come si muove?

**Giocabilità:** È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?

**Longevità:** Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

## il giudizio

**GRAFICA** Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

**GIOCABILITÀ** Un po' macchinoso a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

**LONGEVITÀ** Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto

**70%**

## LE PROVE DI QUESTO MESE

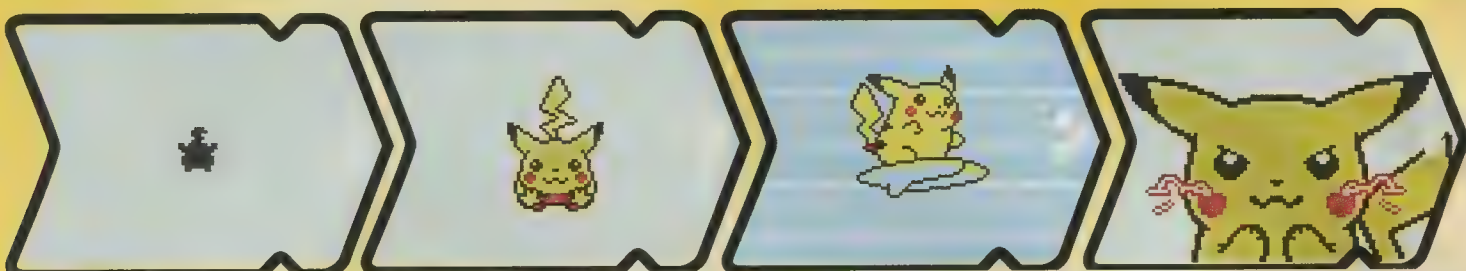
**IL PARADISO DEI PORTATILI** • Falselei (NEO) • F-18 Thunder Strike (GBC) • Gals Fighters (NEO) • Rugrats (GBC) • Wario Land 3 (GBC) • Azure Dreams (GBC) • Rayman (GBC) • Jeremy McGrath Supercross 2000 (NEO)

<b>POKEMON YELLOW (GB)</b> .....	<b>64</b>	<b>WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION</b> .....	<b>81</b>
<b>SWWS EURO EDITION (DC)</b> .....	<b>68</b>	<b>FUR FIGHTERS (DC)</b> .....	<b>82</b>
<b>GIANT KILLERS (PC)</b> .....	<b>68</b>	<b>STREET FIGHTER 3 (DC)</b> .....	<b>85</b>
<b>TONY HAWK'S (DC)</b> .....	<b>69</b>	<b>BLUES BROTHERS 2000 (NEO)</b> .....	<b>85</b>
<b>RONALDO V-FOOTBALL</b> .....	<b>72</b>	<b>GEKIDO</b> .....	<b>86</b>
<b>FI WGP (PC)</b> .....	<b>72</b>	<b>GRAND THEFT AUTO 2 (DC)</b> .....	<b>86</b>
<b>COLIN MCRAE 2</b> .....	<b>74</b>	<b>V-RALLY 2 (DC)</b> .....	<b>88</b>
<b>IN COLD BLOOD</b> .....	<b>78</b>	<b>POOL ACADEMY</b> .....	<b>88</b>
<b>TAZ EXPRESS</b> .....	<b>79</b>	<b>GALERIANS</b> .....	<b>90</b>
<b>IRON BONNE</b> .....	<b>80</b>	<b>ECCO THE DOLPHIN (DC)</b> .....	<b>91</b>

**IL PERCHÉ DI QUESTO MESE** • Rumble Rod • Fission • PlayStation Super Pad • Soundwork FPS2000 • Soundblaster Live! Platinum • PC Top Drive • Controller Plus • Saitek P2000 Tilt • MC2 Racing Wheel • Jolt Pack





IN USCITA A:  
AGOSTOFORMATO: GBC  
PREZZO: L. 89.900SVILUPPATORE: GAME FREAK  
EDITORE: NINTENDOCARATTERISTICHE: NESSUNA  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

### > Tre in offerta speciale!

All'inizio avremo solo Pikachu, ma potremo comunque prendere i tre Pokémon iniziali delle versioni rosse o blu.



I nursed this  
BUL BASAUR back to

★ La signora accanto al Poké  
Centre di Cerulean City  
ha Bulbasaur.



How is SQUIRTLE

▲ Battuto Surge, facciamo due chiacchiere con  
Officer Jenny, che ha arrestato uno Squirtle ribelle.



How's CHARMANDER

▲ Andiamo a trovare questo tipo sulla Route 24, in  
direzione del Sea Cottage. Ci darà Charmander.

È elettrico! È giallo! È una specie di topo!  
È **Pikachu...** e ora ha un gioco tutto per lui!

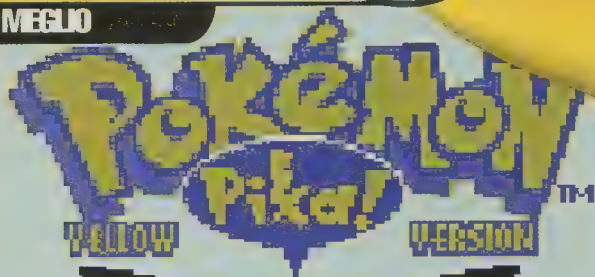
# Pokémon Yellow



I Pokémon  
hanno  
conquistato il  
mondo. Partiti dal  
Game Boy, ormai sono  
dappertutto!  
Hanno invaso la  
televisione, il cinema,



### > IL MEGLIO

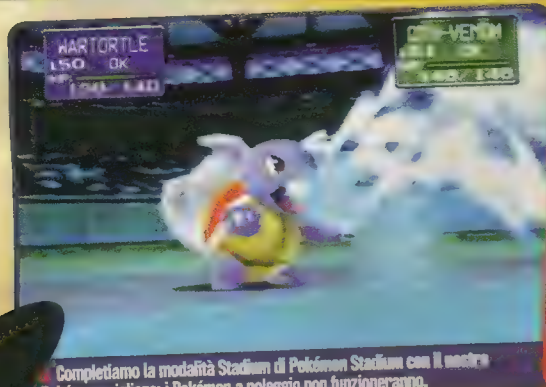


Pikachu! Pikachu! Avrà anche qualche difficoltà di  
espressione, ma tutti lo adorano!

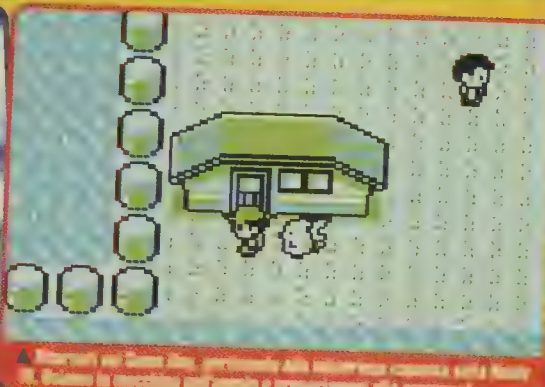


## Via col surf!

In Pokémon Yellow c'è un esclusivo mini-gioco segreto di surf! Per accedervi, però, ci serviranno un Nintendo 64, Pokémon Stadium e un Transfer Pak.



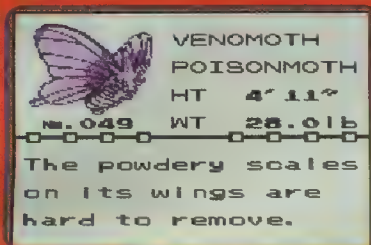
Completiamo la modalità Stadium di Pokémon Stadium con il nostro Pokémon migliore: i Pokémon a noleggio non funzioneranno.



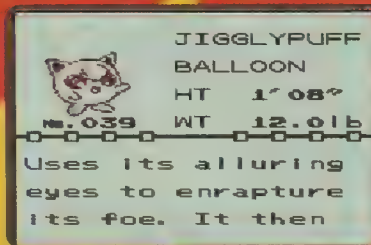
Usiamo la nuova abilità nel surf di Pikachu. Otterremo dei punti extra!

## Sfilata di mostri

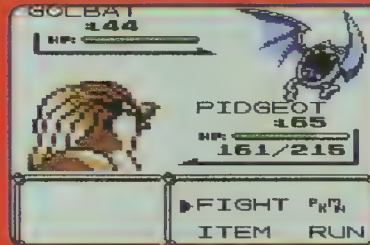
Ogni singolo Pokémon che troveremo nel gioco è stato ridisegnato apposta per la versione gialla!



▲ Venomoth sfoggia le sue ali multicolori...



▲ Jigglypuff soffia come non mai...



▲ ...e Golbat ha più denti di un incrocio tra Jim Carey e un coccodrillo!

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Pokémon Red/Blue	94%
Pokémon Stadium	88%
Pokémon Pinball	92%
Pokémon Snap	91%

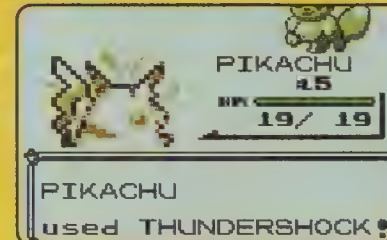
dovere sul Game Boy. Il fatto è che sebbene

Pokémon abbia avuto inizio sulla console portatile Nintendo, è la serie a cartoni animati ad aver conquistato il mondo. Il sogno di tutti quanti è di poter giocare con la star dello spettacolo, Pikachu... e guarda guarda, Pokémon Yellow ci permette di fare esattamente questo. La versione, il cui sottotitolo è Special

**... il sogno di tutti è giocare con Pikachu e, guarda guarda, Pokémon Yellow ci permette di fare esattamente questo!**

hanno acquistato una gloriosa terza dimensione sul Nintendo 64, vengono scambiati sotto forma di figurine in tutto il

mondo e le loro piccole effigi fregiano ogni sorta di prodotti. Il cerchio ormai è chiuso: eccoli infatti ritornare a fare il loro



Pikachu Edition, è stata rimodellata sulla falsariga del popolare cartone animato, a cui assomiglia molto di più delle versioni blu e rossa.

## LA FEBBRE GIALLA

Per chi ancora non ne sapesse nulla, ecco una breve introduzione al fenomeno Pokémon. Il nostro ruolo è quello di Ash e il nostro obiettivo è diventare i più grandi allenatori di Pokémon del mondo. Partiamo dunque all'avventura, affrontando una serie di Gym Leader per conquistare trofei che ci permettono di proseguire. Sul nostro cammino incontriamo vari Pokémon selvatici: ce ne sono ben 150! Dovremo batterli

## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Pokémon da trovare	1
Differenze	Sotterraneo
Strade	25



▲ Dopo qualche combattimento, filiamo al Poké Centre per equipaggiare i nostri mostri per il prossimo scontro: niente novità, qui.

## Doppio guaio!



It's payback time, you brat!



ROCKET's blasting off!

## Trattiamolo bene...

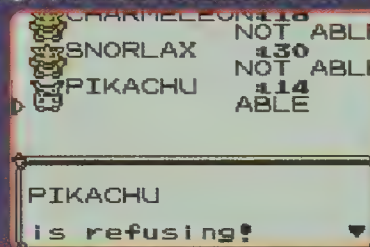
Non solo Pikachu ci segue dappertutto: possiamo anche "parlargli" per sapere di che umore è!



▲ Pikachu sembra contrariato. Dobbiamo trattarlo con rispetto.



▲ Così va meglio. Per tenerlo allegro, spediamolo in battaglia spesso, ma non lasciamolo svenire.



▲ In ogni caso, non cerchiamo di far evolvere Pikachu in Raichu: si rifiuterebbe e metterebbe il broncio.

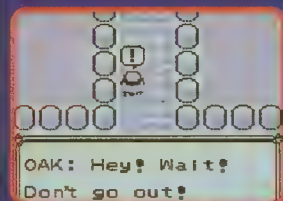






## Pikachu, sei mio!

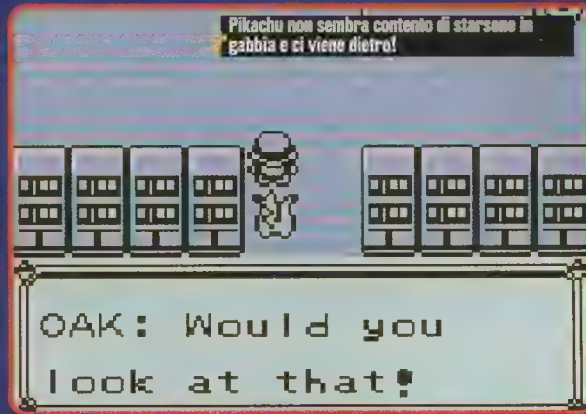
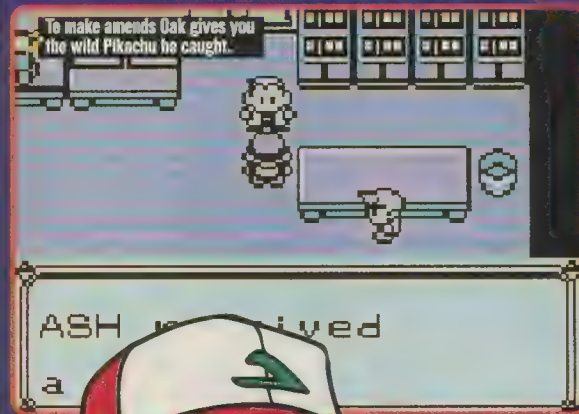
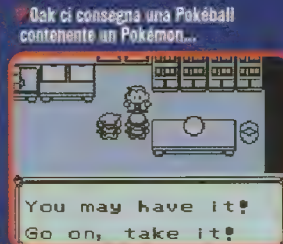
La principale differenza tra Pokémon Yellow e le versioni rossa e blu è la comparsa di un tizio giallo con un brutto carattere. Ecco come potremo impadronircene!



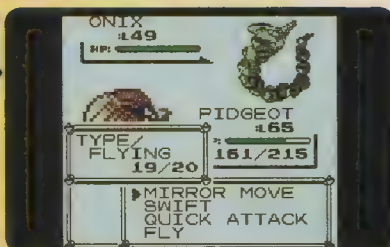
▲ Il professor Oak ci mette in guardia dai Pokémon selvatici.



▲ Pikachu all'attacco! Per fortuna Oak lo imprigiona in una pratica Pokéball.

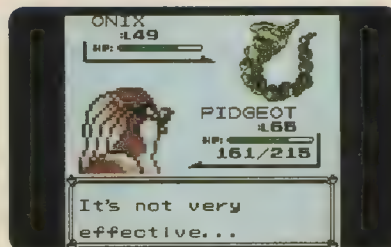


Occupati di  
quello grosso, che  
io penso al suo  
amico!



▲ Pidgeot affronta un elusivo Onix che riesce a mettere a segno il primo colpo. 54 punti di danno... ahia!

e catturarli per farli nostri. L'unico modo per averli tutti, però, è scambiarli con gli amici. Il successo di Pokémon sta nell'aver stipato tutti i generi di gioco immaginabili, dal gioco di ruolo al picchiaduro al gioco di scambio, su una singola cartuccia del Game Boy. Un vero colpo di genio. In generale, la versione gialla non è molto diversa dalle altre due. Il succo del gioco di ruolo è il medesimo. Le mappe non sono cambiate e non ci sono nuovi Pokémon. Anzi, chi possiede già la versione blu o rossa è avvertito: acquistando questa sborserà di fatto del denaro per un gioco che ha già.



▲ Dannazione, il nostro tentativo si ritorce contro di noi. Meglio provare qualcosa d'altro!

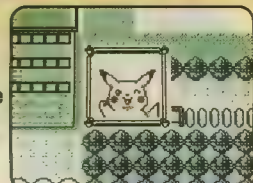
## È ANCHE DIVERSO!

Le novità sono poche e sparse, ma significative e rendono il gioco decisamente appetibile anche a chi non è particolarmente ansioso di mettere le mani su Pikachu.

**... Pikachu se ne rimane dentro alla sua palla, ma ci segue sempre fedelmente dappertutto...**

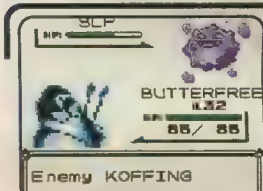
## Ecco le differenze!

Possiamo giocare con Pikachu e il gioco è stato completamente modificato sulla falsariga del cartone animato.



Molti Pokémon compaiono in posizioni diverse e alcuni mancano, perciò dovremo darci agli scambi.

Il gioco è stato potenziato per il GBC e potremo stamparne le immagini su una stampante Game Boy Printer!



Il gioco è molto più difficile: i Gym Leader mettono in campo contro di noi squadre di Pokémon più agguerrite.

Cominciamo dall'inizio: non avremo più la scelta iniziale fra i tre Pokémon Squirtle, Charmander e Bulbasaur, come nelle versioni blu e rossa. Inizieremo invece con il celebre Pikachu, dopo un breve scontro in cui il nostro arcinemico Gary ci soffiava i Pokémon che ci spettano. In effetti, il piccolo demonio se ne resterà all'interno della sua Pokéball, ma ci seguirà ovunque, proprio come in TV. Altre novità contribuiscono a rendere il gioco ancora più simile al cartone animato. Quando affronteremo il Team Rocket apparirà la perfida coppia Jesse-James e alcuni degli allenatori che incontreremo disporranno di squadre diverse.

## ZUPPA DI MOSTRI

Come nelle versioni rossa e blu, troveremo un gruppo di Pokémon



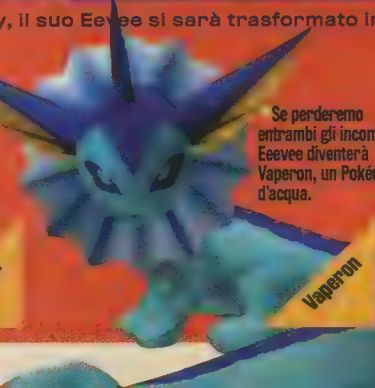
## Eevee si trasforma!

Quando incontreremo di nuovo Gary, il suo Eevee si sarà trasformato in uno dei seguenti Pokémon.

Se  
vinceremo  
entrambi gli  
incontri,  
Eevee  
si  
trasformerà  
nel Pokémon  
elettrico  
Jolteon.



Se perderemo  
entrambi gli incontri,  
Eevee diventerà  
Vaporeon, un Pokémon  
d'acqua.



Se ne  
vinceremo uno  
e perderemo  
l'altro, Eevee  
diventerà Flareon,  
un Pokémon del  
fuoco.





## Novità!

Sei stato a controllare i mostri nelle  
palestre? In questo gioco (in cui  
sono presenti i mostri più comuni  
e i più rari) ci sono anche i mostri  
più rari. Alcuni sono  
come i mostri più comuni, mentre  
altri sono molto più rari per  
questi Pokémon.



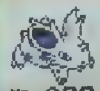
PIKACHU  
MOUSE

HT 1' 04"

No. 025 WT 13.0 lb

It keeps its tail  
raised to monitor  
its surroundings.

▲ Questo è uno dei più comuni Pokémon. È  
molto facile da trovare. È un Pokémon  
molto versatile: è in grado di usare  
tutti i tipi di attacchi.



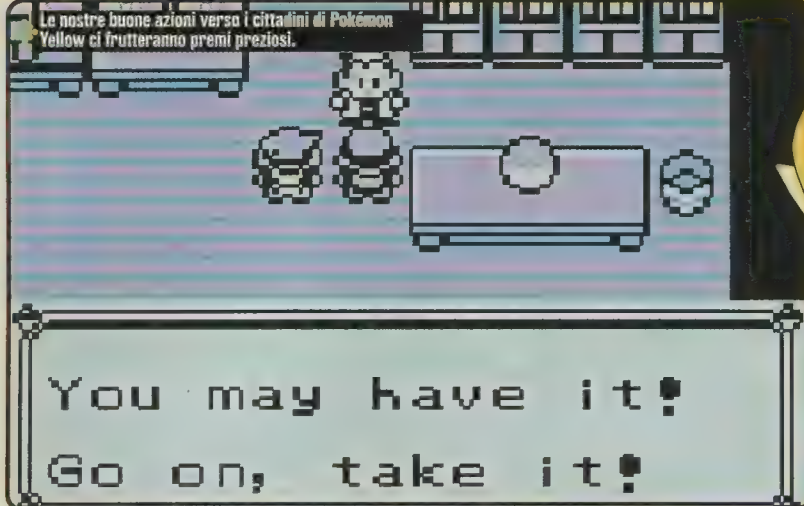
NIDORAN♀  
POISON PIN

HT 1' 04"

No. 029 WT 15.0 lb

A mild-mannered  
POKEMON that does  
not like to

▲ Questo Pokémon è molto raro. È  
molto difficile da trovare. È un Pokémon  
molto versatile: è in grado di usare  
tutti i tipi di attacchi.

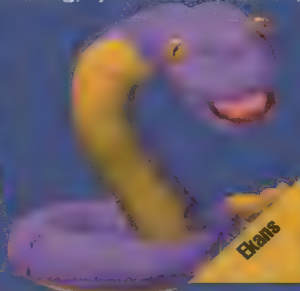


## Gli assenti

C'è un gruppetto di Pokémon che non troveremo in Pokémon Yellow: si tratta di Weedle, Kakuna, Beedrill, Arbok, Raichu, Koffing, Weezing, Jynx ed Electrabuzz, più le seguenti star delle versioni rossa e blu.



Meowth



Eevee



Persian



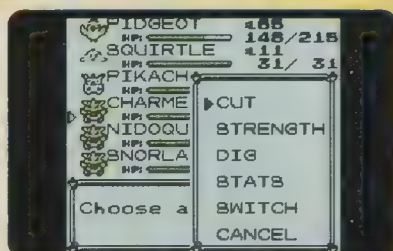
Magmar

non accessibili, 13 in tutto: per  
ottenerli dovremo scambiare i nostri  
mostri con altri giocatori in possesso  
delle due versioni precedenti. I mostri  
presenti nelle varie località, poi,  
variano nelle tre versioni del gioco.  
Inoltre, la versione gialla è dura, molto  
dura. I Gym Leader dispongono di  
Pokémon di livello superiore, a volte  
riuniti in squadre del tutto nuove, che  
danno vita a incontri più tosti.  
L'Unknown Dungeon al termine del  
gioco ha una nuova struttura e anche  
gli scambi interni al gioco sono  
diversi! Possiamo ricordare altri  
elementi. La grafica del gioco è stata  
migliorata, anche se un po' a metà: ci  
sono solo quattro colori, ma  
comunque l'effetto è migliore rispetto  
alle versioni rossa e blu. Se  
disponiamo di una stampante,  
possiamo stampare pagine del nostro  
Pok\_dex. C'è poi un'intelligenza

collegamento con Pokémon Stadium,  
che dà accesso a un gioco segreto.  
Non c'è altro, però.

## POKE-NOVITÀ

Qualcuno potrebbe accusare  
Nintendo di scorrettezza per aver  
pubblicato le versioni rossa e blu  
poco prima di quella gialla, sebbene  
questa sia disponibile da qualche  
tempo in lingua inglese negli USA e in  
Australia. Teniamo però presente che  
se tutti e tre i giochi fossero stati in  
vendita contemporaneamente,  
nessun giocatore avrebbe scelto la  
versione blu o rossa e quindi non si  
sarebbero potuti effettuare scambi!  
Non ci sono novità sensazionali, qui.  
Si tratta più di un aggiornamento con  
qualche piccolo spunto nuovo  
finalizzato a sfruttare la popolarità di  
Pikachu che di un nuovo gioco. Ci

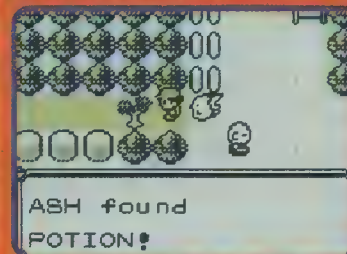


▲ Le abilità dei nostri mostri ci sono utili anche nelle  
esplorazioni. Qui Ash taglia una siepe per superarla.

toccherà aspettare le versioni Oro e  
Argento... Non ci sentiamo quindi di  
consigliare l'acquisto della versione  
gialla a chi possiede già la blu o la  
rossa. Per i pochi utenti di Game Boy  
ancora sprovvisti di Pokémon, però,  
la versione gialla è d'obbligo. Ci sono  
più colori, tante piccole novità e ci  
permette di avere Pikachu al  
nostro fianco.

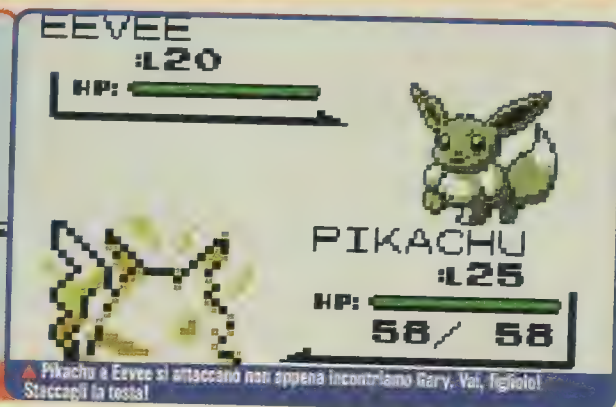
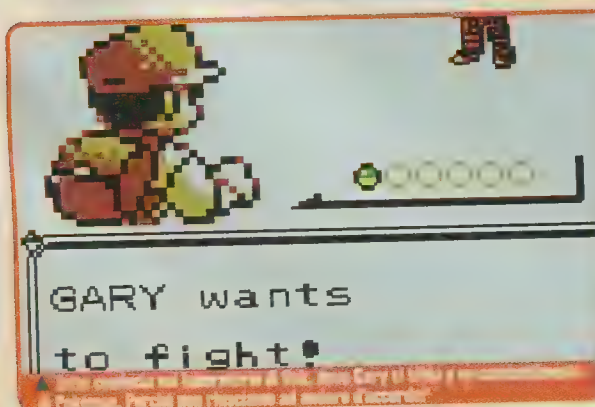
## Premio misterioso!

Se acquisti una Nintendo in questi  
giorni, riceverai un premio misterioso.  
Tutti i Pokémon sono disponibili in  
questo gioco. Il premio misterioso  
sarà un Pokémon di livello superiore.  
Ti verrà consegnato quando sarai  
giunto al livello 100.



▲ Questo è il premio misterioso. È un  
Pokémon di livello superiore.

## Dannato Gary!



▲ Pikachu e Eevee si attaccano non appena incontriamo Gary. Vai, figliolo!  
Staccagli la testa!

## il giudizio

**GRAFICA** È più colorata delle versioni  
rossa e blu, ma non sfrutta  
la tavolozza del Game Boy Color.

**GIOCABILITÀ** Oggetti. Combattimenti.  
Esplorazioni. Avventure.  
Scambi. In più, Pikachu!

**LONGEVITÀ** Una volta esaurito il  
gioco di ruolo, ci  
resteranno i 150 mostri da scovare...

È senza dubbio  
il miglior  
Pokémon per  
Game Boy, ma  
non vale la pena  
di acquistarlo  
se possediamo  
già la versione  
rossa o blu.

Voto

92%





# PROVE

IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DC  
PREZZO: L. 119.000

SVILUPPATORE: SILICON DREAMS  
EDITORE: SEGA

CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: CALCIO  
GIOCATORI: 1-4

**Silicon Dreams tira... sicuramente questa volta farà gol... macché, non ci si avvicina nemmeno!**

# SWWS

## Euro Edition

### Occhio alle gambe!

Il problema principale sono i contrasti. L'arbitro non dice nulla se due avversari ci attaccano alle spalle, ma ci ammonisce a uno sgambetto.

Diversamente da altri giochi che ci aiutano a puntare sugli attaccanti, in difesa SWWS non ci dà molto aiuto.



L'intervento in scivolata è il modo più efficace per conquistare la palla: usando tecniche più raffinate si rischia l'ammonizione.



Chi ha apprezzato WWS 2000 adorerà questo gioco: è identico! Il punto è chi ha apprezzato WWS 2000.

SWWS presenterà magari giocatori diversi e qualche ritocco, ma rimane un gioco scarso. L'unica differenza notevole è che è più veloce: d'altra parte, più lento di WWS non sarebbe potuto essere. Gli altri difetti rimangono. I contrasti sono tuttora



inconsistenti, i giocatori controllati dal computer mettono la palla fuori gioco senza motivo e l'azione è zeppa di incoerenze. L'obiettivo di questa edizione è guadagnare sugli Europei 2000, perciò ci si aspetterebbe che fosse fatta come si deve: e invece... Ci sono giochi di calcio peggiori in circolazione, ma questo non basta per consigliare l'acquisto di SWWS 2000.



### Si corre!



▲ Sebbene il gioco incoraggi un paziente gioco di passaggi, tutti i giocatori conoscono il truccetto che ci induce a metterci a dormire con la palla.

### il giudizio

**GRAFICA** È il suo pezzo forte, ma le teste dei giocatori sono troppo grosse.

**GIOCABILITÀ** Il sistema d'attacco è OK, ma la difesa è un po' casuale.

**LONGEVITÀ** Posto che lo stile ci piaccia, in SWWS ci sono un sacco di squadre e di opzioni per le formazioni.

È accettabile, ma niente di speciale: un tentativo di saltare sul carro degli Europei del 2000, palese quanto quello operato da EA.

Voto

55%

IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: PC  
PREZZO: L. 119.900

SVILUPPATORE: SMOKING GUN  
EDITORE: ON-LINE

CARATTERISTICHE: NESSUNA  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: MANAGERIALE  
GIOCATORI: 1-4

### Vecchiotto...

Prima di portare una nazionale agli Europei, per esempio l'Inghilterra, dovremo mettere insieme la squadra: ed è qui che il gioco appare datato. Nella nazionale inglese c'è ancora Ian Wright, mentre Stephen Gerard non è nemmeno in panchina: quanto al centrocampisti, sono Ugo Ehiogu e Spencer Prior. Mmm...

Player Select									
Player	Age	Position	Goal	Assist	Points	Value	Form	Fit	Notes
Le Tissier	27	MF	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper

▲ Matt Le Tissier non è certo a corto di abilità... ma sarà adatto alla nazionale inglese?

Steven Gerrard									
Player	Age	Position	Goal	Assist	Points	Value	Form	Fit	Notes
Le Tissier	27	MF	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper

▲ Kevin Keegan qui gioca da far pietà...

Un gioco a base di "killer giganti"? Sembrerebbe divertente... ma in realtà è un manageriale di calcio.

# Giant Killers

## Euro Manager 2000

Questa è l'edizione "europea" di Giant Killers, un gioco uscito all'inizio dell'anno. La nuova versione ci mette nei panni del commissario tecnico della nazionale, che potremo guidare verso la vittoria negli Europei, oltre a occuparci del normale campionato. Il punto di forza di questo titolo è la sua facilità d'uso: ma non di vuole molto per capire che è un gioco con pochi attrattori. Si, non è neppure un gioco di calcio.

Il gioco ha un obiettivo, ma che senso ha un gioco così semplicistico? In cui l'azione consiste nello spostare dei nomi qua e là? Non si tratta che di individuare i vari giocatori negli elenchi e di metterli da un'altra parte. L'iniziativa ci viene fornita, ma anche le strategie sono di tipo basilare. Il gioco non ha nemmeno tempo per le partite, ma solo le statistiche di fine stagione. Il gioco è molto più di un gioco di calcio.

Portugal 2-0 England									
Player	Age	Position	Goal	Assist	Points	Value	Form	Fit	Notes
Le Tissier	27	MF	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper

Portugal 1-0 England									
Player	Age	Position	Goal	Assist	Points	Value	Form	Fit	Notes
Le Tissier	27	MF	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper

Arsenal									
Player	Age	Position	Goal	Assist	Points	Value	Form	Fit	Notes
Le Tissier	27	MF	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper
Shearer	27	FW	10	12	100	100	100	100	Goalkeeper

▲ L'opzione alleamento offre un po' più di profondità al gioco. Possiamo ordinare a ogni singolo giocatore di allenarsi su specifici aspetti del gioco.

### il giudizio

**GRAFICA** Le partite sono limitate al commento, ma i menu sono abbastanza eleganti.

**GIOCABILITÀ** È ripetitiva: al di là del menu non c'è davvero gran che.

**LONGEVITÀ** È facile immergersi in questo gioco, ma anche uscirne: ok per qualche puntata rapida.

Un manageriale di calcio "dietetico": la metà delle calorie... e la metà del gusto. Championship Manager è molto meglio.

Voto

64%







IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DC  
PREZZO: L. 129.900

SVILUPPATORE: NEVERSOFT  
EDITORE: CRAVE

CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: PS, N64

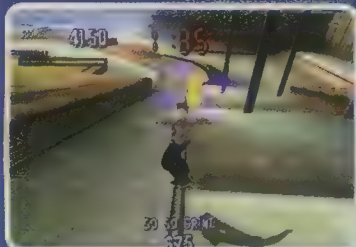
GENERE: SKATE  
GIOCATORI: 1-2

## ➤ Videocassette?!

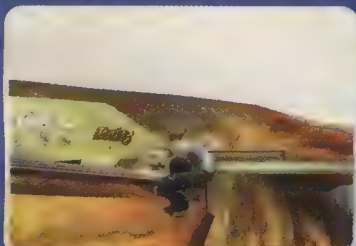
In modalità Career dobbiamo raccogliere cinque cassette in ogni area: per farlo occorre trovare lettere, spaccare casse, totalizzare punteggi elevati e scoprire i video segreti nascosti in posti veramente fuori mano. Nei livelli più avanzati dobbiamo vincere una medaglia nel torneo Street Skate... non è facile.



▲ Nel primo livello dovremo sfrecciare attraverso una serie di casse per guadagnarci la nostra cassette. Non è facile arrivare alle casse, però.



▲ Sparsa per i livelli ci sono le lettere che formano la parola S-K-A-T-E. Trovandole tutte otterremo un'altra cassette.



▲ Le cassette più difficili da trovare sono quelle segrete, di solito ficcate nei posti più inaccessibili. Per trovarle occorre essere dei veri maestri dello skateboard.



▲ La superiorità della grafica del Dreamcast è evidente nel replay; le inquadrature potrebbero essere migliori, ma l'effetto è comunque sbalorditivo.

**Tony Hawk è grandioso, ma la sua magia acrobatica funzionerà anche sul Dreamcast?**

# Tony Hawk's Pro Skater



Gli sport estremi non hanno mai funzionato veramente nei videogiochi. Insomma, è difficile godersi pienamente le acrobazie che sfidano la gravità quando si è seduti davanti al televisore.

Quanto ai tutti i videogiochi di snowboard, poi... insomma, si tratta soltanto di scendere lungo una discesa con una tavola: l'idea è tutta lì.

## EQUILIBRO

Tony Hawk, però, è riuscito a iniettare un po' di vita in questo genere. Il suo gioco era rapido e frenetico e aveva trovato un equilibrio ideale tra simulazione e divertimento da sala giochi. Era un gioco grandioso, perciò ci sarebbe voluta proprio la più orrenda delle conversioni per Dreamcast per rovinarlo. Abbiamo quindi il piacere di annunciare che la conversione è invece ottima e, come sempre avviene nel

passaggio da PlayStation a Dreamcast, la grafica è molto migliore. Gli skater sono favolosi e si riesce a vedere in lontananza, perciò è molto più facile trovare le lettere e le videocassette nascoste.

## ACROBANCIO

Quanto all'azione, alcune manovre sembrano un po' più complicate da effettuare rispetto all'originale; il joypad della PlayStation è decisamente più adatto allo scopo rispetto a quello del Dreamcast, con quegli strambi pulsanti laterali. La modalità a giocatore singolo riesce a essere talmente avvincente da costringerci a correre dietro alle cassette; anche dopo aver superato le prime sfide, però, avremo ancora molto da fare per completare le modalità a due giocatori o anche solo per perfezionare le acrobazie più spericolate nei livelli già superati. Insomma, si rimane sbalorditi scoprendo quanta profondità può esserci in un gioco di skateboard.

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...  
Spiderman.....Non ancora recensito  
Tony Hawk's (PS) .....88%

## IL MEGLIO

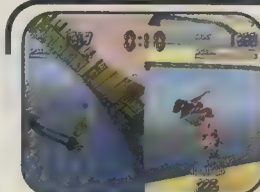


Finalmente un gioco grandioso come questo ha la grafica che si merita.

## ➤ Guarda questo!

Ci sono tre diverse modalità a due giocatori. Più che di corse, si tratta di occasioni per mettere alla prova tutti i trucchi da noi imparati.

Nell'opzione Graffiti sfidiamo un amico a conquistare i settori della pista eseguendo le acrobazie più grandiose.



C'è poi la gara classica, in cui vince il giocatore con il punteggio totale più elevato. Il massimo dei giocatori però è due.

In modalità Horse si fa a turno. Il primo giocatore effettua un'acrobazia e il secondo deve riprodurla. Se sbaglia, il primo ottiene una lettera.



## il giudizio

**GRAFICA** Fa impallidire le versioni per PlayStation e Nintendo 64: è cristallina e impeccabile.

**GIOCABILITÀ** L'approccio è immediato e istintivo, ma non è facile padroneggiare il gioco.

**LONGEVITÀ** Le sfide Tape sono un po' troppo brevi, ma la modalità Free Run è favolosa.

Una conversione impeccabile di un grande gioco. È la versione migliore sul piano estetico, anche se non contiene novità vere e proprie.

Voto

90%





# IL PARADISO DEI PORTATILI

**Ecco gli ultimissimi titoli per le console portatili Game Boy Color e Neo Geo, riuniti insieme in una rubrica speciale.**

SVILUPPATORE: SACNOTH EDITORE: SNK GIOCATORI: 1-2



## Falselei

Se credevamo che Dark Arms e Dive Alert fossero giochi insoliti, diamo un'occhiata al loro nuovo rivale "di ruolo".

Si tratta di programmare una sorta di corazzata robot con una serie di comandi tipo Big Trak: svolta a sinistra, avanti, spara, ricarica, spara. Dopo di che la ferraglia parte, speriamo nella direzione giusta. Il risultato è due volte più divertente di Biomotor Unitron, il precedente campione del genere, e contiene tutte le solite funzioni di potenziamento dei robot e l'immane modalità di collegamento.

È senz'altro un nuovo asso per il NeoGeo Pocket.



Un ottimo titolo tattico tascabile.

86%

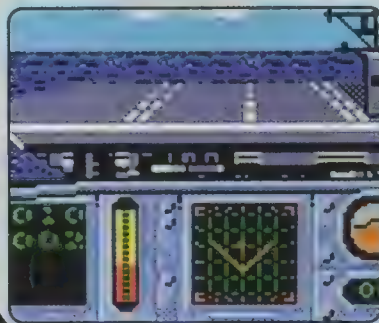
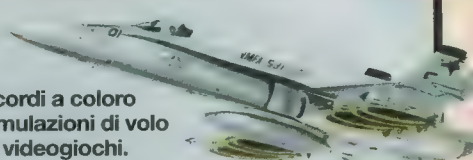
SVILUPPATORE: MORNING STAR EDITORE: HASBRO GIOCATORI: 1



## F-18 Thunder Strike

Questo gioco richiamerà molti ricordi a coloro che hanno provato le scadenti simulazioni di volo per Spectrum nella preistoria dei videogiochi.

Si parte, si vola per secoli fino a farsi venire sonno, si vede una macchiolina nel cielo, le si dà la caccia per un po', poi si finisce la benzina e si precipita in mare. In più ci sono atterraggi sulle portaerei e rifornimenti in volo; è senz'altro un titolo ambizioso, ma manca del brio in stile Maverick/Goose. I comandi, poi, hanno la brutta abitudine di dare i numeri nel bel mezzo di un duello aereo. In definitiva, F-18 Thunder Strike è interessante come un volo verso la Siberia a bordo di un Cessna a un solo motore.



Diverso? Sì. "Maverick" no. Lasciamo perdere!

29%

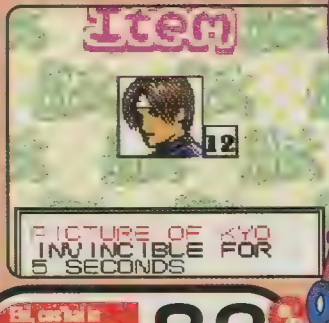
SVILUPPATORE: YUMEKOBO EDITORE: SNK GIOCATORI: 1-2



## Gals Fighters

Per fortuna nessuno di noi di Games Master ha paura delle ragazze, perché qui ce ne sono un sacco.

Attrezzate con ammiratori, vestiti alla marinara e minigonne, le fanciulle se le suonano di santa ragione finché non ne rimane una sola. Non sarà Dead or Alive, ma la grafica è eccellente per gli standard dei portatili e il joystick del Neo Geo Pocket Color è ideale per le mosse speciali. In più, ognuna delle bizzarre protagoniste ha un "desiderio". Shelly per esempio vorrebbe una splendida casa nuova per il suo criceto. SNK vs Capcom rimane superiore sotto altri aspetti, ma comunque...



En, central in the top of the Gals Fighters?

83%

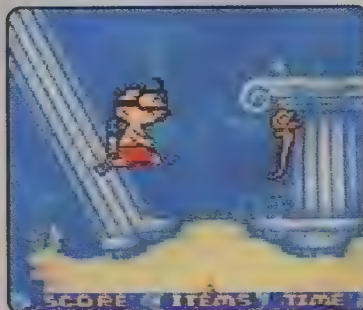
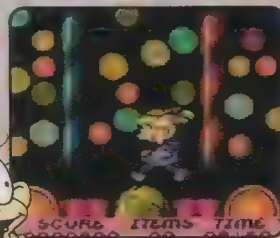
SVILUPPATORE: CREATIONS EDITORE: THQ GIOCATORI: 1



## Rugrats

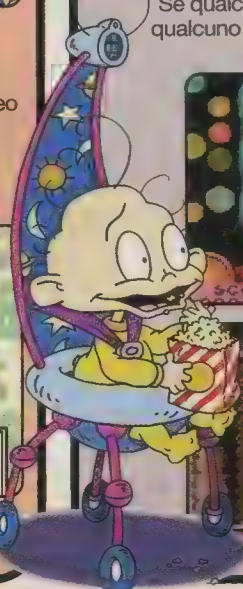
Sissignori, ecco un ennesimo platform game con licenza ufficiale. Saltare, evitare i cattivi, raccogliere oggetti...

Questa volta, però, nel titolo c'è scritto "Rugrats". Che pacchia. Se qualcuno sta ancora leggendo... può voler dire solo che quel qualcuno si è già letto tutto il resto di Games Master, compresi i numeri di fax della redazione e che si trova sull'orlo della disperazione. Ecco quindi una barzelletta. Come si fa a catturare un coniglio? Ci si apposta dietro un albero e si fa il verso della carota.



Signore, il sacco di farina?

31%





SVILUPPATORE: NINTENDO EDITORE: NINTENDO GIOCATORI: 1

GAME BOY  
Color

## Wario Land 3

È ora di indossare nuovamente i baffoni. In ogni schermata di Wario Land 3, il migliore dei giochi di Wario, c'è più inventiva che in molti platform in circolazione. Come sempre, i cattivi non possono uccidere il malvagio sosia di Mario, ma possono trasformarlo in vari modi. Alcune di queste trasformazioni sono improbabili, ma sono l'unico modo per superare i livelli. Zombie Wario, per esempio, può "filtrare" attraverso le piattaforme. Il gioco contiene veri rompicapi e dovremo visitare i livelli più volte prima di scoprirne tutti i segreti. Un vero asso.



Un altro mirabile esempio di perfezione Nintendo.

92%

SVILUPPATORE: UBI EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1

GAME BOY  
Color

## Rayman



Perbacco. Rayman è probabilmente il gioco più variopinto che sia mai stato creato. I suoi creatori sembrano aver sfidato le leggi della fisica utilizzando sfumature normalmente estranee allo spettro visibile. Che giaciaci!

Al di sotto di questa patina multicolore c'è un robusto platform game che mette più alla prova le nostre doti di saltatori che la nostra materia grigia. Ci sono bonus da raccogliere e Rayman può usare il suo pugno volante per spiccare balzi; a terra, però, le sorprese sono poche. Vale davvero la pena di giocarci solo per renderci conto di cosa sia capace il Game Boy Color.



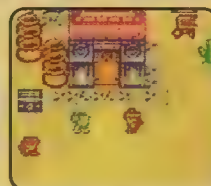
Una gioia per gli occhi e per le dita.

79%

SVILUPPATORE: KONAMI EDITORE: KONAMI GIOCATORI: 1

GAME BOY  
Color

## Azure Dreams



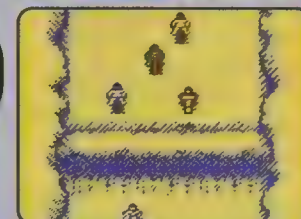
Percorrere un villaggio, allevare un mostro, usarlo per combattere e scambiarlo con gli amici. Suona familiare, o no? Sebbene non sia certo il titolo più originale del mondo, Azure Dreams fa buon uso della grafica del Game Boy Color nell'avventura che ci vede risalire una torre in cerca di nostro padre scomparso che, si dice, si trova sulla cima. Ogni livello della torre viene generato a caso, perciò potremo contare su una struttura diversa ogni volta che giocheremo. Il rovescio della medaglia è uno dei più lunghi preamboli della storia dei videogiochi; inoltre, l'azione diventa pericolosamente ripetitiva dopo un'ora o giù di lì. Detto questo, qui dentro è nascosto un gioco di ruolo più che decente. Non dovremo che andarcelo a cercare.

Un gioco di ruolo carino, ma un po' scarso come trama.

70%

SVILUPPATORE: DATA EAST EDITORE: SNK GIOCATORI: 1

## Jeremy McGrath Supercross 2000



Secondo lo stesso Jeremy, Supercross 2000 "Spacca tutto dal primo colpo di acceleratore fino al traguardo".

Forse lui esagera un po', ma di certo si tratta di un giochino notevole. L'azione, visualizzata dall'alto, ci vede sfrecciare sulla pista in compagnia di altre cinque mini-moto. Per vincere dovremo stringere le curve e fare attenzione ai bonus. Jeremy sottolinea inoltre che ci sono "acrobazie a bizzeffe per mantenere tesa l'azione". Sorvolando sull'assenza di una modalità di collegamento è uno dei più entusiasmanti titoli di corse per Game Boy. Godiamoci la corsa: garantisce Jeremy McGrath!



Veloce ed entusiasmante: un mini-gioco di corse ideale.

85%



IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: L. 99.900

SVILUPPATORE: PAM  
EDITORE: INFOGRAMES

CARATTERISTICHE: NESSUNA  
ALTRE VERSIONI: GBC

GENERE: CALCIO  
GIOCATORI: 1-2

**Il fuoriclasse brasiliano presta il suo nome a un titolo sfortunato almeno quanto lui...**

# Ronaldo V-Football

## Buttala dentro!

Il sistema più efficace per segnare è crossare verso gli attaccanti, ma al di là di questo si tratta solo di sbattere la palla nell'area di rigore.

Come nel calcio vero, bisogna giocare in profondità crossando la palla verso gli attaccanti.



Avanzando al centro si possono segnare i goal più spettacolari, ma segnare così è molto più difficile.



Non è certo un periodo fortunato per Ronaldo. Alla prima partita dopo una lunga pausa per un problema al ginocchio, si è fraccassato di nuovo la stessa articolazione!

Di certo, però, Ronaldo non trascorrerà la convalescenza trastullandosi con questo gioco. Non è nemmeno tremendo: è soltanto mediocre. V-Football guadagna punti copiando il sistema di comando

di ISS: la configurazione dei pulsanti è praticamente identica. Purtroppo però il motore di gioco e l'intelligenza artificiale non sono all'altezza del prodotto Konami. I movimenti dei giocatori sono imprecisi, le decisioni sui calci di punizione sono incoerenti e per segnare basta avvicinarsi al massimo alla porta e tirare. In più, la grafica è

sgranata.

Ci piace più di FIFA, comunque.



## Eco?



▲ Si direbbe che i commentatori siano due. Uno normale e l'altro che continua a ripetere all'infinito le frasi già dette dal primo...

## il giudizio

**GRAFICA** Terribilmente sgranata. Alcune animazioni dei giocatori sono carine, però.

**GIOCABILITÀ** In bilico tra il frenetico FIFA e il riflessivo ISS. Come si fa a giocare a calcio stando in bilico!

**LONGEVITÀ** La qualità è insufficiente per attirarci per più di una volta. Adatto per un pomeriggio di pioggia.

Questo gioco punta più sul nome di Ronaldo che sull'azione... e questo non va bene.

**Voto**

**57%**

IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: PC  
PREZZO: L. 100.000

SVILUPPATORE: BANTHON  
EDITORE: BANTHON

CARATTERISTICHE: NESSUNA  
ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

GENERE: GUIDA  
GIOCATORI: 1-12

## Le mani nel motore

Ci aspetta una valanga di opzioni! Come in ogni gioco di Formula 1 che si rispetti, possiamo regolare ogni singolo dettaglio della macchina a nostro piacere. Possiamo gingillarci con freni, gomme, alettoni, sospensioni, altezza del telaio, cambio e alimentazione.



▲ La presentazione è davvero allettante e potremo sporcarci le mani con il motore.



▲ Il pannello tecnico ci aiuta a comprendere le sottigliezze del motore.

**Eidos ha tutti i nomi dei piloti a portata di mano per il suo titolo ufficiale di Formula 1. Sarà una formula riuscita?**

# F1 World Grand Prix

**Licenza ufficiale Formula 1?** Ormai la regalano nelle patatine, a giudicare dal numero di titoli di Formula 1 in circolazione.

Nel titolo Eidos ci sono tutti i nomi delle macchine, tutti i piloti e tutte le piste. Gli intenditori, però, rimarranno perplessi scoprendo che sono tutti fatti dalla stagione '99! Comunque, adattandoci a questa situazione

rimarremo decisamente colpiti. Su un buon PC il gioco fa davvero un grande effetto. Occhio però agli altri piloti: la loro scadente intelligenza artificiale fa sì che non ci siano proprio come campioni di Formula 1. Come si piazza in classifica, dunque? Piuttosto avanti, con diverse posizioni di vantaggio rispetto a F1 2000 di EA. Detto ciò, l'unico peccato che manca pochi mesi all'uscita di GP3...



▲ Malgrado la presentazione in stile televisivo, non c'è commento. Il giro panoramico in elicottero sopra ogni pista prima delle corse è notevole, però.

## il giudizio

**GRAFICA** Decente su un PC veloce; su quelli più vecchi però il rallentamento è notevole.

**GIOCABILITÀ** Le opzioni sono numerose. L'intelligenza artificiale dei piloti rischia però di rovinare le gare.

**LONGEVITÀ** Con 22 macchine e 17 piste, più opzioni di messa a punto, è un gioco che può durare mesi.

Un gioco di Formula 1 degno del nome. I dati però sono della stagione scorsa... e poi GP3 si profila già all'orizzonte.

**Voto**

**71%**





**SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!**

# PROVA SUBITO LE ANTEPRIME MONDIALI PIÙ AVVINCENTI



## TRUCCHI & SEGRETI

La guida ai punti più impegnativi di  
Syphon Filter 2

### NEL CD

Colin McRae Rally 2.0

Street Fighter EX 2 Plus

Jedi Power Battles

N-Gen Racing

Hogs of War

e i video di

Destruction Derby Raw

Ronaldo V-Football

A Sangue Freddo

Tombi 2

Moho



**Questo mese in edicola  
rivista + CD L.14.900**





**GENERE:** GUIDA  
**GIOCATORI:** 1-2






## Super rally

È nella modalità Rally che questo gioco mostra davvero cosa sa fare. Ogni località presenta nuove sfide che metteranno a dura prova la nostra abilità di piloti.



▲ I circuiti italiani, ultra-contorti, sono un test implacabile per la nostra abilità e per la resistenza dei nostri freni.



▲ Ah, Vienna! Anche qui si fa il rally, su insolite piste di terra.



▲ Le superfici ghiacciate della Svezia mettono a dura prova la nostra pazienza. Anche con la macchina migliore si finisce per slittare di lato per metà del tempo.



▲ La campagna svedese, nera di neve, è un test alla faccia, che mette a dura prova i freni e la nostra pazienza.

● Colonna di cronaca della nuova generazione: l'arrivo in PlayStation. Colin McRae Rally 2 dimostra la quantità di tempo che si sa più correre.



## IL MEGLIO



● Notare i dettagli, dagli schizzi di fango ai danni al telaio: di prima qualità.



Ne è passato di tempo dall'ultima volta che Colin si è fatto vedere. È un po' macchiato, ha una Ford Focus ed è comparso anche in una pubblicità.

In questo periodo, inoltre, sono stati pubblicati 100' di titoli di corse di prima qualità. Il mercato per la PlayStation rigurgita di giochi di corse, ma non sono solo un palo che valgono veramente.

I giochi di corse, invece, sono quasi tutti brillanti e scattanti. Il funzionamento delle più favolose macchine del mondo è stato riprodotto alla perfezione. Il nuovo Gran Turismo o V-Rally mette le dinamiche di guida più realistiche in assoluto; e c'è da credere che Colin, che si appresta

nuovamente a infilarsi i guanti, ad accomodarsi sul sedile e ad accendere il motore, dovrà veramente stupirci con i suoi numeri in stile Hazzard per attirare la nostra attenzione.

Non sorprende certo il fatto che le macchine abbiano un ruolo chiave in Colin McRae Rally 2.0. Ma il gioco non è solo una guida "realistica" che si appresta

ad insegnarci a guidare. È un gioco che ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare.

Colin McRae Rally 2.0 è un gioco che ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare.

Colin McRae Rally 2.0 è un gioco che ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare.

Colin McRae Rally 2.0 è un gioco che ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare. E ci fa sentire come se fossimo noi a guidare.

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Colin McRae	94%
LMA Manager	91%
Micro Maniacs	88%
Brian Lara Cricket	91%
Micro Machines V3	84%
TOCA	82%

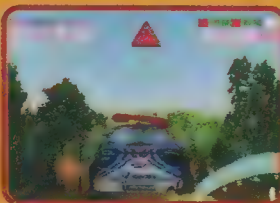


## Lasciamo il segno!

Gli effetti sonori sono talmente realistici che ogni schianto fa rabbrivire. Gli alberi sembrano scaraventarsi addosso a noi... e non ci vuole un meccanico per capire che continuare a sbatterci contro non è una buona idea.



▲ Gli stretti passaggi dei circuiti speciali rischiano di dare qualche problema.



▲ Sui rettilinei del Kenya, qualsiasi cunetta rischia di spedirci a gambe all'aria. Occhio!

▼ Alle velocità più elevate si rischia di ribaltarsi sbattendo contro le barriere ai bordi della strada.



▼ Se urteremo contro i fianchi delle montagne sentiremo i fari spaccarsi.



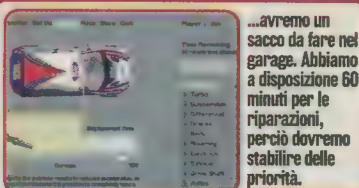
Colin fa una pausa per verificare quante volte riesce a far ribaltare la macchina.



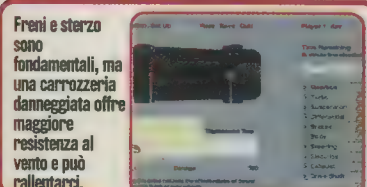
Il cofano si apre e la vegetazione trascina la macchina nel bosco... pazzesco!

## Riparazioni rapide

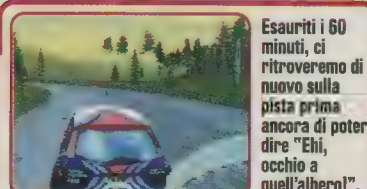
È sorprendente la frequenza con cui la strada sembra sollevarsi apposta per farci del male. Dopo un ribaltamento particolarmente tosto, quindi...



...avremo un sacco da fare nel garage. Abbiamo a disposizione 60 minuti per le riparazioni, perciò dovremo stabilire delle priorità.



Freni e sterzo sono fondamentali, ma una carrozzeria danneggiata offre maggiore resistenza al vento e può rallentarci.



Esauriti i 60 minuti, ci ritroveremo di nuovo sulla pista prima ancora di poter dire "Ehi, occhio a quell'albero!".



▲ La visuale dall'interno della macchina non è accessibile nella modalità a due giocatori, che elimina molti dettagli.

una gara dell'uomo e della macchina contro il terreno e gli elementi. Perché un gioco simile risulti entusiasmante, sono le piste a dover avere carattere, grinta e aggressività.

## IN SUPERFICIE

Scegliendo la modalità Rally andiamo in giro per il mondo mettendo alla prova la nostra abilità sulle più insidiose superfici di gara del mondo: dalla glaciale Svezia, in cui si passa metà del tempo slittando di lato, ai polverosi circuiti del Kenya. Queste piste non si differenziano solo nell'aspetto, ma anche nell'azione: Colin McRae Rally 2 è un'esperienza a base di sensazioni. Terreni differenti sono



▲ I replay mostrano la straordinaria quantità di dettagli dei panorami e dei veicoli, davvero entusiasmante.

presenti anche in altri giochi di rally, ma qui il contrasto tra fango e asfalto è talmente marcato e preciso da sembrare realtà. Inoltre, invece di relegare determinate superfici a specifiche piste, il gioco continua a mescolarle.

**... dopo esserci abituati al terreno dovremo vederla con l'implacabile struttura delle piste, che richiede la massima concentrazione!**

## E ora, un po' di divertimento!

L'azione diventa un po' più svagata nel livello Arcade, che dà un tocco di divertimento alla simulazione!



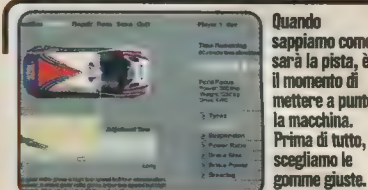
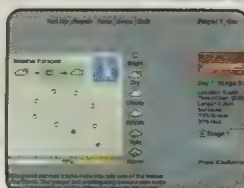
▲ Questo è rally in stile V-Rally. Dobbiamo competere su una sola pista contro sei altre macchine.



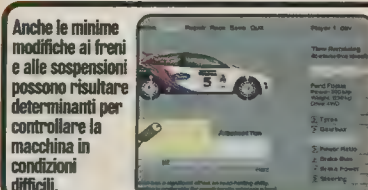
▲ Possiamo tamponare gli altri veicoli quanto ci pare: la nostra macchina non verrà danneggiata.

## Messa a punto

C'è una veduta della pista accompagnata dalle previsioni del tempo, ma non ci viene spiegato perché non c'è il sole... brutto tempo!



Quando sappiamo come sarà la pista, è il momento di mettere a punto la macchina. Prima di tutto, scegliamo le gomme giuste.



Anche le minime modifiche ai freni e alle sospensioni possono risultare determinanti per controllare la macchina in condizioni difficili.



Nelle tremende condizioni ambientali della Svezia, i freni devono essere morbidi, o la macchina slitterà troppo.

In Australia, una slittata in curva sulla polvere può condurci improvvisamente sull'asfalto, dove le gomme hanno una presa migliore, i freni stridono e ogni oscillazione dello sterzo viene registrata. Una volta abituati al terreno, dobbiamo poi vederla con l'implacabile struttura delle piste, che richiede una concentrazione straordinaria. Questo non è un titolo "prendi e gioca": qui ci si ritrova a scrutare lo schermo sempre più da vicino. Solo al termine di un livello ci si rende conto di non aver sbattuto le palpebre per minuti interi: ecco perché ci lacrimano gli occhi...

## CIAD, NICKY!

Potremo contare sull'aiuto di Nicky Grist, seduto accanto a noi. Oltre a occuparsi dello sterzo e a passarci le caramelle, l'amico ci dà informazioni sulle curve imminenti. Crediamo che i nostri riflessi d'acciaio siano sufficienti per individuarle anche sui percorsi più insidiosi? Ci sbagliamo.



▲ L'intelligenza artificiale dei nostri avversari è davvero umana: anche loro, come noi, fanno degli errori.



## ➤ Livelli super speciali

In alcune località: l'ultimo livello è un Super-Special Stage. A renderlo "super speciale" è il fatto che dovremo correre su un circuito speciale, gareggiando contro un abbozzato pilota sulla corsia a fianco. Se non è speciale questo...



▲ Le due corse sono diverse, perciò a ogni giro le macchine si scambiano il posto in modo che la gara sia varia. Magari anche la vita fosse così ben organizzata...



▲ Non basta battere l'avversario: è il tempo il fattore più importante e viene calcolato sul totale del livello.



Accidenti, piove. Ci tocca mettere su le gomme da pioggia e disdire il barbecue!



## ➤ In due è meglio?

La modalità a due giocatori non sarà forse la migliore del mondo, ma non è male.



▲ Le macchine controllate dal computer scompaiono: qui si gareggia uno contro uno. Un po' solitaria, come corsa.



▲ Perché la sfida sui tre secondi funzioni a dovere, entrambi i giocatori devono sapere il fatto loro.



▲ Rispetto alle modalità a quattro giocatori presenti in altri titoli di corse, quella di Colin è un po' limitata.

Se non faremo attenzione ai consigli "abbaiati" da Nicky, rischieremo di ritrovarci a tentare di scalare un albero con la macchina o di perdere completamente di vista il circuito.

## BASSA FEDELITÀ

Il fatto è che in Colin McRae Rally 2 tutti gli elementi spettacolari sono trattati in modo dimesso. Se V-Rally sembra urlarci in faccia "Guardatemi, sono favoloso!", Colin sembra nascondersi dietro il freddo schermo grigio del menu momorando "Sì, OK, non sono male". L'unica occasione in cui questo gioco punta a strafare è la modalità Arcade, che mette da parte per cinque minuti l'elemento simulazione consentendoci di sfrecciare per la pista in compagnia di altre cinque macchine e di una martellante colonna sonora techno.

## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Paesi .....	10
Macchine .....	12
Modalità .....	5
Massimo giocatori in Championship.....	8

Questa modalità ci offre cioè un'azione più svagata, una pausa dall'ossessionante precisione della modalità Rally. È un divertimento in stile V-Rally e vale la pena di provarlo. Mescolata a queste delizie, però, c'è la modalità a più giocatori, leggermente imbarazzante. Se abbiamo un amico soltanto non è male; i guai iniziano se siamo particolarmente popolari e disponiamo di tre amici e di un Multi Tap. La modalità Super Stage Challenge può ospitare fino a otto giocatori, ma sullo schermo condiviso ce ne stanno solo due e ci toccherà usare il joypad a turno. Il motore di gioco fa decisamente

fatiga e c'è una sorprendente quantità di oggetti che compaiono dal nulla; tanto valeva, perciò, che optassero per una modalità a quattro. Si capisce che sono stati fatti molti sforzi per potenziare questo aspetto del gioco; malgrado ciò, chi è in cerca di un vero divertimento di gruppo farebbe meglio a cercarlo altrove. Considerato il tempo necessario per produrre questo remake e la sua prevedibilità, sarebbe fin troppo facile trattarlo con sufficienza: ennesimo gioco di corse, ennesimo seguito. La sua qualità, però, è sufficiente a vincere qualsiasi scetticismo. È un gioco brillante, duro, spettacolare, entusiasmante e assolutamente irresistibile. Se ci piacciono il rally e i videogiochi, compriamolo. Se poi non ci piacciono né i videogiochi né il rally... beh, compriamolo lo stesso.

## ➤ Sporchiamoci le mani

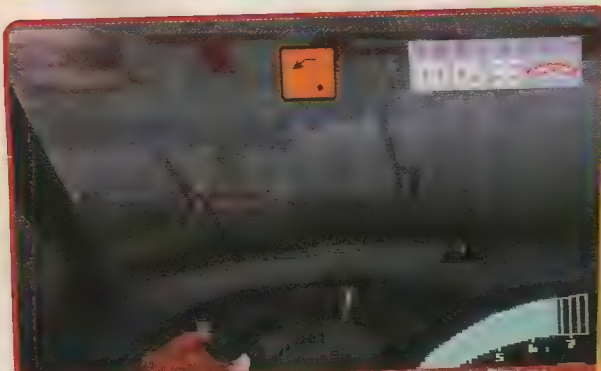
L'ambiente non rimane immobile al nostro passaggio sulla pista. Anzi, la maggior parte di esso riesce prima o poi a entrare in contatto con la nostra macchina. Finiremo per impantanarci nel fango o per lasciare una scia di polvere dietro di noi. L'effetto è davvero notevole.



▲ Questa macchina sembra aver ricevuto una schizzata di vernice verde mela. Sta bene con il giallo.

## ➤ Gli occhi del pilota

Tra le varie prospettive disponibili c'è quella dall'interno della macchina, in cui si vedono le mani sul volante e sul cambio.



La visuale dall'interno della macchina è ricca di dettagli e ha un certo effetto, ma rende impossibile vedere bene la pista in condizioni di tempo e illuminazione sfavorevoli.

Questa visuale è ideale per le piste dritte, alla luce del giorno. Ogni macchina ha interni diversi e si vedono le mani del pilota spostarsi sul volante!

## il giudizio

**GRAFICA** Un po' sgranata, ma in linea con lo stile "rude" del gioco.

**GIOCABILITÀ** La modalità Arcade è più spassosa, ma la Rally è più seria ma altrettanto divertente.

**LONGEVITÀ** Ci sono le piste speciali e per padroneggiare al meglio il gioco occorrono secoli.

All'altezza della lunga attesa e del clamore suscitato, Colin McRae Rally 2 si conferma il re della strada... almeno per il momento.

Voto

92%





IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: L. 99.900

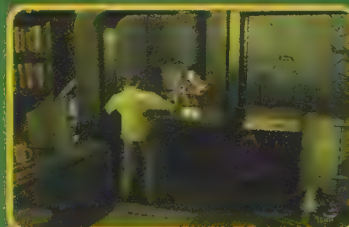
SVILUPPATORE: REVOLUTION  
EDITORE: SONY UK

CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: AZIONE  
GIOCATORI: 1

## ► Mi scusi...

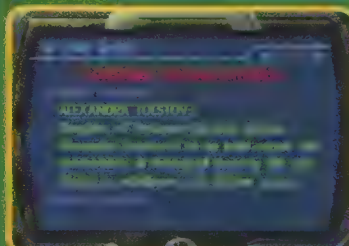
Per risolvere gli enigmi dobbiamo parlare con i minatori. Per farli parlare alcuni occorre usare le gettive, mentre altri richiedono un tipo di persuasione un po' più istintiva.



► Questo sgobbone non ci darà retta se non lo minacciamo con una pistola. Le maniere spicce funzionano sempre.



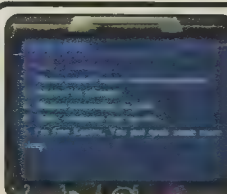
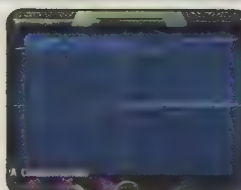
► Questo dottore tiene la bocca chiusa, tentando di darsi un'aria importante e indaffarata nel suo camice bianco.



► Controllando sulla nostra mappa del computer, scopriremo che sua figlia è scomparsa. Ma com'è possibile che un padre fare a meno di aiutarci?

## ► Tecnologia portatile

Il nostro pratico computer portatile funziona da mappa, ma è collegato anche con la rete computerizzata della miniera.



Ci permette di scambiare messaggi con i nostri alleati. Questa parte del gioco è divertente, ma viene rovinata dal resto.

# A sangue Freddo

È uno dei giochi più sinistri della storia... come può essere **tanto scarso?**

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

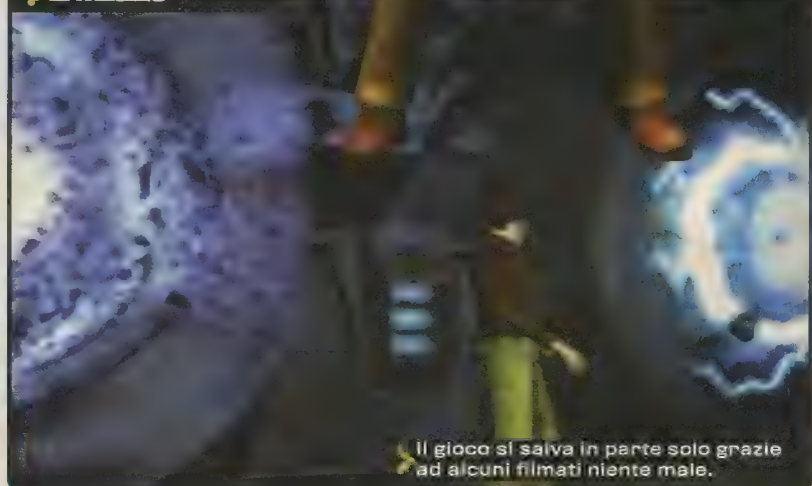
Broken Sword.....78%  
Broken Sword 2.....80%  
Beneath a Steel Sky.....60%

Tempo di avventure tridimensionali: l'agente britannico John Cord si fa un giro alla Syphon Filter nell'Europa orientale, incontrando vari tipi dai cognomi in -ov. Inutile dilungarsi sui dettagli, però, perché questo gioco non ci piace proprio. Non c'è nessuna parte del titolo che ci ha convinto e sinceramente non abbiamo alcuna voglia di giocarci.

## SOTTO LO SFONDO, NIENTE

Il gioco utilizza la stessa tecnica degli sfondi tridimensionali che ha reso grande la serie Resident Evil, ma le telecamere che riprendono l'azione sembrano essere lontane chilometri. Invece di offrirci inquadrature che ci permettano di vedere cosa stiamo facendo, il gioco

## ► IL MEGLIO



Il gioco si salva in parte solo grazie ad alcuni filmati niente male.

ci scodella una prospettiva tipo ventesima fila al cinema: si riesce a malapena a distinguere il nostro personaggio. Quanto all'animazione, diciamo che non ricorda i classici di Walt Disney. Quando corre, Cord

ricorda gli allegri spazzacamini di Mary Poppins; quando tenta di muoversi furtivamente, sembra una scimmia sul triciclo. L'idea del gioco sarebbe quella di una sorta di film a cui assistere: da qui la trama

## ► La parte divertente!

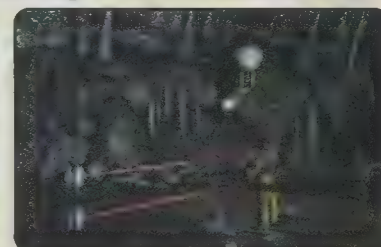
Ecco il succo del gioco, la parte spassosa: risolvere enigmi scarsi e sparare a degli omini in lontananza. Urrà.



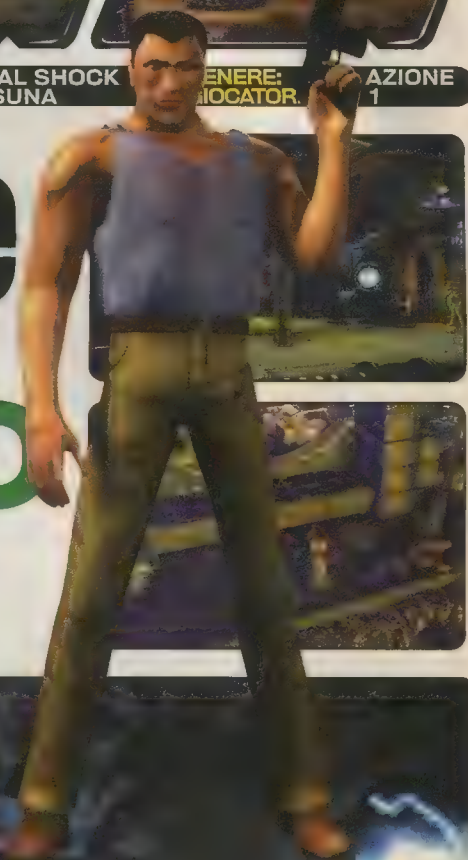
► Qui dobbiamo raccogliere uno spillo che si mimetizza perfettamente con il resto dello sfondo. Difficile, eh?



► Ecco la sparatoria. Guardiamo bene... quella cosina lì non è una pistola? Mah, può darsi...



► Ooh, dei raggi e un'arma da fuoco puntati contro di noi. Chissà cosa succederà adesso?





## In lontananza!

La cosa più strana di questo gioco è la visuale: sembra di visualizzare l'azione da un altro continente. Servirà forse a mostrare gli sfondi in tutto il loro splendore, ma rende impossibile capire cosa diavolo stiamo facendo.



Dobbiamo ammettere che alcuni sfondi sono veramente eccezionali.

## Quanto all'animazione, diciamo che non ricorda i classici di Walt Disney

articolata e l'atmosfera lugubre. Per risolvere gli enigmi dobbiamo trovare indizi dialogando con i personaggi e raccogliendo informazioni, come nei film di spionaggio.

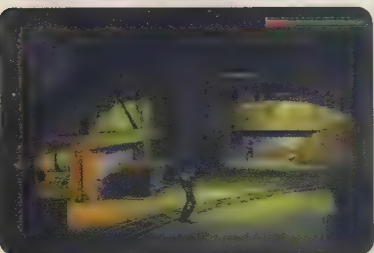
### ENIGMI A PARTE

Dopo un po' gli enigmi cominciano ad assumere un senso, ma purtroppo le buone idee sono sepolte da tonnellate di elementi poco interessante. Il sistema di comando non è pratico, l'azione è scarsa, i tempi di caricamento imbarazzanti e l'intero mondo del gioco del tutto improbabile: una delle guardie permette a Cord di usare il bagno... per poi sparargli quando esce! Insomma, non ci sembra un acquisto consigliabile.

### I fatti

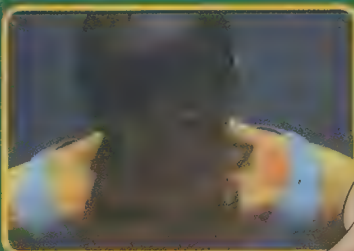
Tutto ciò che ci serve sapere...

Dischi.....Trovate buone.....Trovate scarse.....Armi.....Una

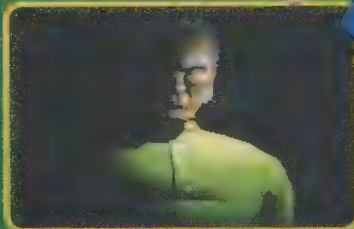


▲ Dovrebbe assomigliare a un film di spionaggio, ma le sue scene sono molto noiose.

## Ricordi...



▲ Il gioco inizia dalla fine. È un flashback in cui Cord racconta la sua storia.



▲ Cord è stato catturato e viene torturato perché riveli la sua storia. Dunque è sopravvissuto alle sue avventure: ma allora perché continua a morire?

## il giudizio

### GRAFICA

Gli scenari non sono male, ma l'animazione è misera. Un gioco noioso anche da guardare.

### GIOCABILITÀ

Inesistente. Non si fa che parlare con i personaggi e vagare all'infinito.

### LONGEVITÀ

Il gioco occupa due CD, ma non vale la pena di dedicargli troppe ore della nostra vita.

Purtroppo questo è un gioco davvero deludente. Non vale la pena di investirci i nostri risparmi.

### Voto

39%

IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: N64  
PREZZO: L. 109.900

SVILUPPATORE: ZED TWO  
EDITORE: INFOGRADES

# Taz Express

Taz-mania? Difficile immaginare un'epidemia di questo genere...



▲ Taz trasporta la sua cassa. È una scena che vedremo spesso.

▲ Fare giravolte è divertente per un po', ma non per molto.



### I creatori di

Wetrix non hanno reso molto chiara la trama del gioco.

Nessuno sa come, Taz ottiene un lavoro come corriere e viene incaricato di consegnare una misteriosa cassa a un altrettanto misterioso destinatario. Il guaio è che i personaggi dei cartoni animati Warner Brothers, tipo Marvin il marziano e Yosemite Sam, cominciano a rubargli il prezioso fardello, costringendolo a percorrere deserti, città e perfino il pianeta Marte, allo scopo di recuperarlo. Insomma, si tratta di prendere questa benedetta cassa, portarla al

punto di destinazione al termine di ciascuna area, gettarla in un buco e ripetere l'intera operazione da capo. Il senso è chiaro, no?

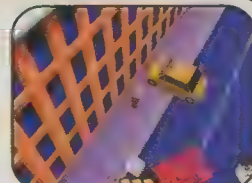
## SOTTO LA MEDIA

Dopo un po' ci si rende conto che questo è un platform game tridimensionale tra i più insensati. A tratti le cose cambiano un po', come nel caso del grandioso inseguimento nel deserto con Wile E Coyote, ma in generale i livelli secondari sono ancora peggio del gioco principale. I creatori del gioco hanno dedicato un'attenzione maniacale alla realizzazione di personaggi identici in aspetto e voce a quelli dei cartoni animati. Se solo si fossero dati un po' più da fare sull'azione di gioco...

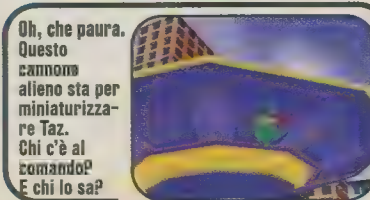
## Basta così, grazie...

Le ambientazioni sono molto varie in Taz Express, ma manca qualsiasi incentivo ad andarle a vedere.

Qui dobbiamo evitare di farci travolgere dal traffico... per il bene di tutti i corrieri del mondo.



La parte con la palude è un po' diversa, ma rovinata dalla nebbia. Non si vede a un palmo dal naso!



Oh, che paura. Questo cannoncino alieno sta per miniaturizzare Taz. Chi c'è al comando? E chi lo sa?



## il giudizio

### GRAFICA

Graziosa nel suo stile a cartoni animati, ma rovinata dalla nebbia e dai tremendi sfondi.

### GIOCABILITÀ

Taz è mobile come un pesce morto e la ripetitività degli enigmi non aiuta di certo.

### LONGEVITÀ

La frustrazione e la noia ci faranno stancare ben presto.

Una grafica rozza, un'azione di gioco ancora più rozza e trama scarsa: Taz Express è un esempio di come non va fatto un videogioco.

### Voto

33%





IN USCITA A:  
AGOSTO

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: L. 71.500

SVILUPPATORE: CAPCOM  
EDITORE: EIDOS

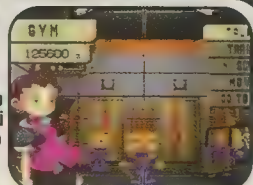
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: AZIONE 3D  
GIOCATORI: 1

## Servitù efficiente

Per migliorare l'efficienza dei nostri Servbot possiamo sottoporli a vari mini-giochi appositi.

Tron fa un salto alla palestra e si diverte a osservare robot dal cranio giallo in esercizi che dovrebbero migliorare le loro capacità.



L'allenamento consiste in prove di velocità di pensiero e destrezza.

In questa prova dobbiamo preparare la cena per i Servbot. Loro urlano l'ordinazione e noi dobbiamo consegnare il piatto all'istante.



▲ I Servbot combinano anche qualche pasticcio e a volte non agiscono in modo molto professionale... pelandroni!

No, il trombone non c'entra niente... ma il gioco è strano lo stesso!

# The Misadventures of Tron Bonne

Questo gioco viene dalla stessa casa di Megaman: quindi è zeppo di diavolerie tecnologiche e buffe creazioni. Inoltre è veramente strano.

La protagonista è Tron, di cognome Bonne, che deve raccogliere denaro per pagare i debiti dello zio. Invece di optare per un lavoro onesto e convenzionale, però, la fanciulla decide di darsi al furto.

## IN MISSIONE

Il gioco è suddiviso in vari tipi di missioni. C'è l'azione, con Tron che alleggerisce piccole cittadine di ogni oggetto prezioso pilotando un grosso robot. Ci sono gli enigmi, nei punti in cui dobbiamo rubare grosse casse in un ordine prestabilito e quindi cavare pietre preziose da una miniera.

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Resident Evil: Nemesis	84%
Dino Crisis	93%
Resident Evil: Survivor	88%
Street Fighter Collection 2	49%
Mega Man Legends	78%
Mega Man 9	83%

Ad aiutarci nei nostri compiti c'è una schiera di Servbot, ovvero servi robot: sono omini in stile Lego che obbediscono a ogni nostro comando e hanno personalità diverse. Immorale!

## IMMORALE

Insomma, le missioni danno grande varietà all'azione, il gioco è bizzarro e carino e non ci sono né macchine né palloni da calcio: tutte belle cose, certo. A penalizzare questo titolo sono l'eccessiva linearità delle missioni e la continua comparsa di parti dialogate in stile gioco di ruolo. Ciò che colpisce più negativamente, però, è il fatto che sotto le apparenze graziose questo gioco è un inno al furto. Il livello morale è analogo a quello di Grand Theft Auto. Dobbiamo rubare oggetti e, se i loro proprietari tentano di difendere le loro case, sparare loro addosso con un grosso cannone laser. Poi, quando arrivano i poliziotti, aspettiamo che scendano dalla macchina e poi gliela scaraventiamo addosso. Insomma...

## Telecomandati

Dietro agli ingenti e all'azione c'è anche una specie di modalità "travestimento", in cui dobbiamo esplorare un mondo di cumuli di terra di pietra con i nostri Tron e i loro robot. In questo modo, però, l'azione è un po' meno intensa.



▲ Altrimenti, i Servbot non possono più essere controllati e il gioco si ferma.



▲ Tron e i suoi Servbot non possono più essere controllati e il gioco si ferma.

## IL MEGLIO



Schiacciare un poliziotto con la sua macchina mentre cerca di spararci addosso è violento, ma divertente.

## il giudizio

**GRAFICA** Niente di particolarmente ambizioso, ma nel complesso carina.

**GIOCABILITÀ** Non molto impegnativa e rallentata dal continuo riquadri dei dialoghi.

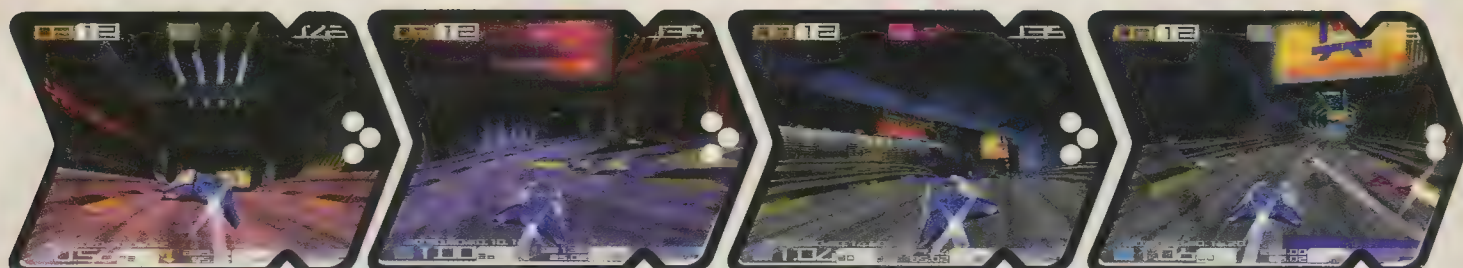
**LONGEVITÀ** Le missioni si superano abbastanza in fretta, ma volendo c'è molto da fare con i Servbot.

È un gioco divertente e un po' diverso dal solito, ma non ricco di mordente. Anche come messaggio morale non è gran che.

Voto

72%





**IN USCITA A:**  
AGOSTO

**FORMATO:** PLAYSTATION  
**PREZZO:** L. 109.900

**SVILUPPATORE:** PSYGNOSIS  
**EDITORE:** SONY

**CARATTERISTICHE:** DUAL SHOCK  
**ALTRE VERSIONI:** NESSUNA

**GENERE:** CORSE  
**GIOCATORI:** 1-2

## ■ Fuoco!

Special Edition offre uno tra i migliori esempi di potenza di fuoco, un elemento che ci sarà utilissimo per conquistare la vittoria.

Qui è più difficile prendere la mira con il Plasma Bolt che nel Wipeout 3 originale, ma non ci si mette molto a imparare.



Gli scudi sono un po' noiosi, ma hanno una grande utilità, soprattutto se utilizziamo molta energia per gli scatti di velocità.

Come sempre, è godibilissimo centrare un altro veicolo con un razzo e quindi superarlo con noncuranza.



▲ La modalità Prototype offre una serie di nuove piste dalla singolare atmosfera futuribile-rétro.

Tutte le migliori piste di Wipeout in un solo gioco... in offerta speciale! **La fregatura dov'è?**

# Wipeout 3 Special Edition

Wipeout. La storia è nota. È il più veloce, affascinante ed entusiasmante gioco di corse futuribili mai creato.

L'originale ha rappresentato da solo una delle principali ragioni per acquistare una PlayStation e i due seguiti hanno ulteriormente migliorato la sua formula vincente.

## VERAMENTE SPECIALE

Questa versione riprende le migliori piste di Wipeout 3 e dei suoi due predecessori, inserendole in una modalità Classic. Abbiamo quindi le migliori piste di Wipeout mai create... in un unico gioco! I circuiti

## Un po' di storia

	Dalla stessa casa...
Wipeout	90%
Wipeout 2097	92%
Wipeout 3	84%

di Wipeout 3 erano spettacolari? Beh, ora anche quelli tratti dai primi due giochi sono ad alta definizione! Sotto molti aspetti il gioco ha un aspetto identico a quello di Wipeout 3: stessa struttura, stesse modalità, ma con le piste in più. Allo stesso modo, il gioco riprende solo le migliori armi dei tre precedenti: Quake Disruptor, Plasma Bolt... Se i primi due Wipeout offrivano solo gare limitate a giocatore singolo, il numero tre comprendeva invece anche una quantità di nuove modalità, tra cui una a due giocatori a schermo condiviso, una favolosa sfida di gruppo, le modalità Tournament con più piste e Challenge: sono tutte riprese in Special Edition. Potremo quindi giocare in TUTTE queste modalità sulle piste di Wipeout 3 e dei due precedenti! Questa potrebbe essere la più grandiosa raccolta di videogiochi già pubblicati mai uscita al mondo.

Il tutto a un prezzo scontato. Che altro aggiungere? Filiamo a comprarlo!

## ■ Schermo doppio!

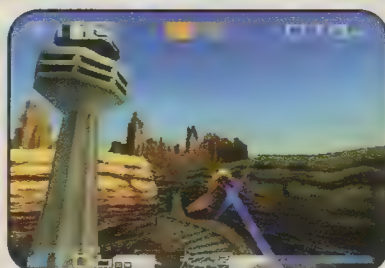
Nessuno dei primi due Wipeout disponeva di una modalità a schermo condiviso: è la nostra prima occasione per sfidare un amico sui questi circuiti classici.



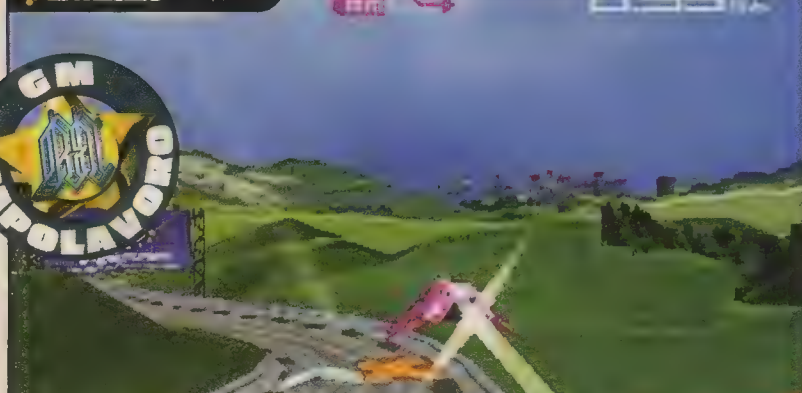
▲ Oltre all'avversario umano ci sono in pista altre sei macchine controllate dal computer...



▲ Oltre alla modalità a schermo condiviso c'è anche quella di collegamento tratta da Wipeout 2097...



## ■ IL MEGLIO



Non c'è niente di più entusiasmante che centrare un bonus di velocità e sfrecciare al di là del baratro.

## il giudizio

**GRAFICA** Perfetta. Wipeout è ancora uno dei più eleganti giochi di corse per PlayStation.

**GIOCABILITÀ** La sua azione sulla pista a tutta adrenalina è senza rivali.

**LONGEVITÀ** Con la sua ricca scelta di piste, è uno dei più longevi titoli di corse in circolazione.

Una favolosa raccolta che riunisce il meglio della superba serie Wipeout, a un prezzo stracciato. Uau!

Voto

92%





**IN USCITA A:** AGOSTO  
**FORMATO:** DC  
**PREZZO:** L. 108.900

**SVILUPPATORE:** BIZARRE CREATIONS  
**EDITORE:** ACCLAIM

**CARATTERISTICHE:** VMU, MULTI-PLAY  
**ALTRE VERSIONI:** NESSUNA

**GENERE:** AZIONE  
**GIOCATORI:** 1-4

## I fatti

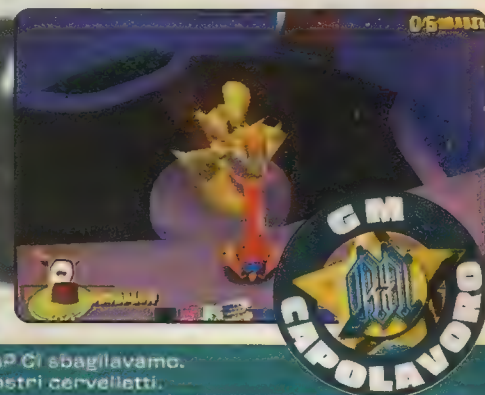
Tutto ciò che ci serve sapere...

**Livelli:** .....8 di base  
**Armi:** .....8 di base  
**Personaggi Giocabili:** .....a palate  
**Segreti:** .....a palate



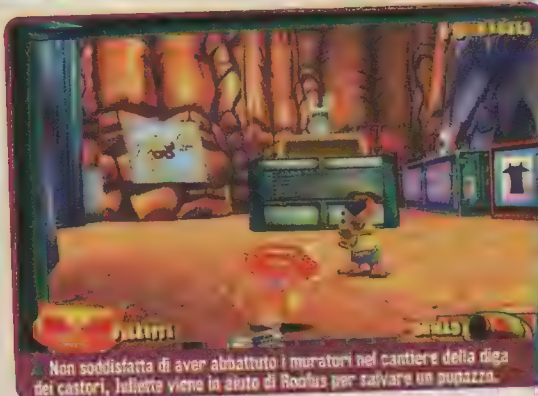
**La pace della campagna, il rumore di fondo degli animali... e lo strepito delle armi semiautomatiche!**

# Fur Fighters

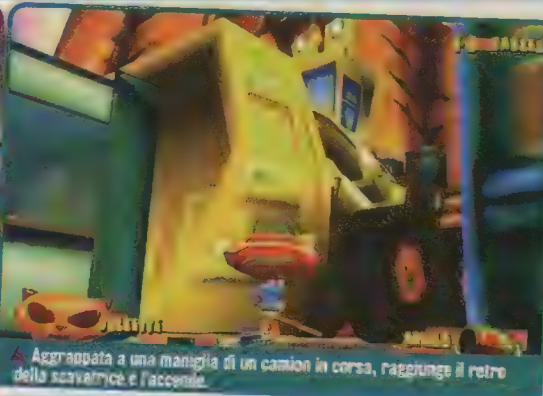


## Enigmi e fucilate

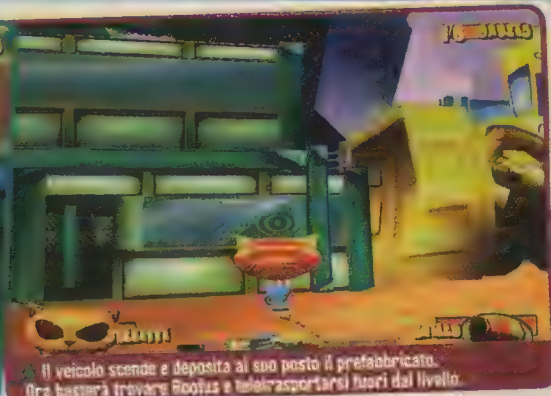
Credevamo fosse una semplice passeggiata a mano armata? Ci sbagliavamo. Ogni livello presenta enigmi ultra-complessi in attesa dei nostri cervelletti.



Non soddisfatto di aver abbattuto i muratori nel cantiere della diga dei castori, Julietta viene in aiuto di Roofus per salvare un pupazzo.

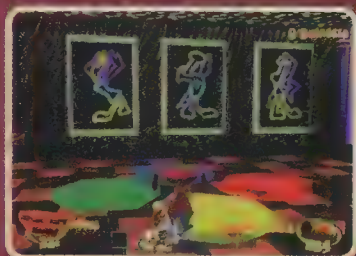


Aggrappata a una maniglia di un camion in corsa, raggiunge il retro della scavalcice e l'accende.

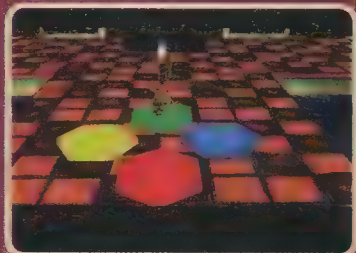


Il veicolo scende e deposita al suo posto il prefabbricato. Ora basterà trovare Roofus e teletrasportarsi fuori dal livello.

## Disco Inferno!



Roofus, correndo per i corridoi del World Quack Centre, scopre una discoteca che spara musica a tutto volume.



Incapace di resistere al ritmo, si unisce al suo istruttore e si produce in questo mini-gioco in stile Parappa.



Dall'istante in cui ci materializziamo nel villaggio da addestramento, fino all'ultima battaglia nel covo del generale Viggo, Fur Fighters ha un fascino animale decisamente notevole.

I personaggi sono maneggevoli come gattini e l'attenzione per il dettaglio è fenomenale. Sparando ai cartelli li vediamo oscillare, ficcando una pallottola in una palla la vediamo rimbalzare via e sparando contro una finestra vediamo apparirvi un foro di proiettile. Piccole cose, d'accordo, ma sono proprio questi dettagli a permettere a Fur Fighters di distinguersi dalla massa. Sulle prime la trama

sembra fiacca: il generale Viggo ha rapito i nostri bambini e noi dobbiamo recuperarli. Tuttavia, contiene una vera marea di storie. Ora tentiamo di disinnescare una bomba e tra un minuto dovremo magari abbattere la nostra mamma trasformata in mutante. Più strano di così...

## COLOSSALE

I livelli, disposti a raggiera, sono vasti e l'accesso a ogni zona è limitato in funzione del numero di gettoni o di bambini da noi recuperati. Prima di proseguire, perciò, dovremo perlustrare ogni centimetro di ogni livello e scovare tutti i gettoni nascosti. Come se non

bastasse, potremo raggiungere determinate aree solo mediante specifici personaggi: consultiamo il riquadro Trucchi e Palle di Pelo.

## ARMI PESANTI

Per fortuna, la nostra potenza di fuoco è sufficiente a tirarci fuori anche dalle situazioni più spinose. Dagli attacchi più elementari, come l'assalto a testa bassa, fino alle delizie fantascientifiche dei fucili al plasma, non ci mancherà mai uno strumento di distruzione. Ciò non significa che i nemici siano una semplice passeggiata. La maggior parte di loro si difende con tenacia e la loro intelligenza artificiale consente ottime tattiche di



La galleria Gugenheim di Arte Moderna muore di invidia: ecco il museo Quackenheim in tutto il suo splendore.



L'attenzione per il dettaglio è davvero notevole.



Accertiamoci di fare fuori tutti gli orsi polari prima di affrontare la scultura semovente.



## Un balzo gigantesco per il genere animale!

Dopo aver superato Cape Canardo, Roofus si ritrova a bordo di uno shuttle diretto alla stazione spaziale Mir, ovviamente controllata da gatti!

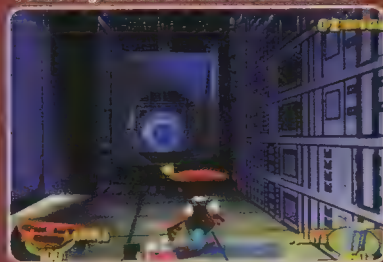


▲ Il museo spaziale, come il Quackenheim, è zeppo di splendidi oggetti da ammirare.



▲ Dovremo completare un bel po' di missioni secondarie per procedere nel gioco.

Una volta a bordo della Mir, dovremo per prima cosa trovare l'ingresso alle aree sbarcate della stazione.



L'inclusione del computer HAL di "2001: Odissea nello spazio" dimostra la grande attenzione per i dettagli.



## IL MEGLIO



### Un po' di storia

Della stessa casa...

Formula 1	90%
Formula '97	92%
Whiz And Liz	82%

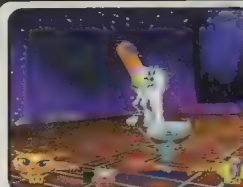
può avere conseguenze letali.

## CREATURE A SCUOLA

Non si tratta però di una semplice carneficina, perché il gioco mette alla prova anche il nostro cervello. Ci sono diabolici enigmi a base di ostacoli da superare, come grandi ponti e ostinati taxi, nonché bambini fuori mano da raggiungere: ci capiterà più volte di essere costretti a ritirarsi scornati e ad andare alla ricerca della creatura giusta per l'incarico. Detto ciò, le sparatorie sono tra le più entusiasmanti in circolazione. Far fuori con una fucilata a bruciapelo un cane-gangster è davvero gustoso. Se possediamo un Dreamcast e abbiamo passato mesi immersi in titoli come Sonic Adventure, Legacy of Kain e Shadow Man, non possiamo far mancare un posto nella nostra raccolta a Fur Fighters. È una delle migliori dimostrazioni delle capacità del Dreamcast.

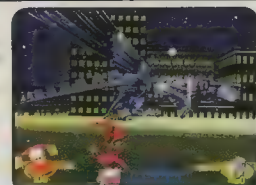
## Amore e Odio

Tutti i Fur Fighters hanno avuto un loro caro mutato dagli esperimenti di genetica. Nostro compito sarà recuperarli usando la forza.

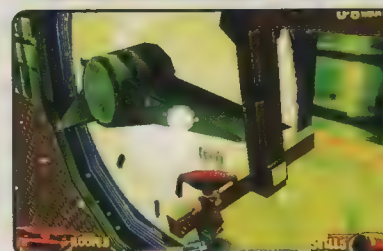


Il silenzioso Claude punta un fucile al plasma al cuore di Juliette. Malgrado i suoi sentimenti, lei dovrà farlo fuori.

Tweek deve attendere che la sua mamma robot vomiti fuoco per spararle in bocca. Non c'è altro modo.



È tempo di rivincita. Viggo è un avversario duro, ma per fortuna ci sono in campo anche gli altri Fur Fighters.



## In quattro

E così, a "02 anni", abbiamo completato la modalità a giocatori singolo! Meglio chiamare gli amici, allora.



Gatto contro drago. Non c'è gara? Altro che se c'è! Quella è Juliette!



In questo quadruplice caos, la squadra di GM dimostra quanto possono essere aggressive queste creature pelose.



Come la piazza pulita grazie alla tua abilità nel maneggiare il fucile al plasma.

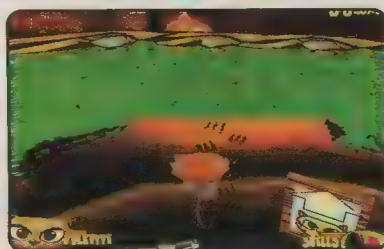
**... l'intelligenza artificiale dei nemici consente loro ottime tattiche di sganciamento, tipo correre a gambe all'aria...**

## Trucchi e palle di pelo

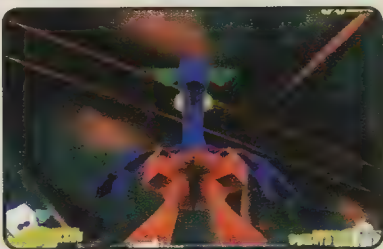
Ogni personaggio ha la sua abilità speciale che gli dà accesso a luoghi fuori mano zeppi di bonus.



▲ Con i suoi salti, Bungalow il canguro può raggiungere luoghi inaccessibili agli altri.



▲ Dopo cinque anni di esercizio sul grattatoio, Juliette può arrampicarsi su qualsiasi superficie.



▲ Il suo nome è Rico ed è l'unico dei Fur Fighters in grado di andare sott'acqua.

## il giudizio

**GRAFICA** Grandiosa, bella, brillante e zeppa di splendidi e minuti dettagli.

**GIOCABILITÀ** Fluidissima, estremamente varia e assolutamente avvincente.

**LONGEVITÀ** Con oltre 30 livelli e alcune favolose arene per le sfide di gruppo, la longevità è eterna.

Cartoni animati con contorno di armi pesanti. Rivoluziona il concetto di titolo d'avventura con un intero arsenale di originalità.

Voto

90%



# È IN EDICOLA

PlayStation ~~non~~ ELEVATO ALLA MASSIMA POT

**A SOLE  
L.8000**

IN REGALO UNA RIVISTA

L.8000

# PlayPOWER

Station

ANNO V • N°8 • AGOSTO 2000

**GLI SQUAREBOT!**

## FRONT MISSION 3

Finalmente su  
PlayStation!

**SPECIALE**

## CHASE THE EXPRESS

L'anteprima sul 1° binario

**STA ARRIVANDO**

## PARASITE EVE 2

**NON BASTA?**

**COLIN McRAE 2.0**

La guida  
completa!

PS ONE

### RECENSIONI

Front Mission 3  
A Sangue Freddo  
Championship Back  
Fisherman's Hat 2  
Lampire Hunter D  
Legend of Legaia  
Rock The Pink  
Pool Academy  
Hi-Gen Pacing  
Silent Bomber  
Hogs of War  
Toshinden 4  
Whipout SE  
Landmaker  
Tron Bonne  
Alundra 2  
Spin Jam  
Galerians  
Callisto

**PS2**

L'HARD DISK  
LE ANTEPRIME  
I POSTER!

**IN REGALO  
UNA RIVISTA  
CON CD**

**Future**  
MEDIA ITALY



# Street Fighter 3: With Impact

**E noi che credevamo che il Dreamcast fosse di nuova generazione!**



▲ Oddio, la mano di quel tizio è più grossa della testa di quell'altro!



▲ C'è sempre un cane a fare da spettatore: è la legge di Street Fighter.

Ecco l'ennesimo articolo della serie Street Fighter: questa volta si tratta, finalmente, del "vero" seguito di Street

Fighter 2, con tanto di azione vecchio stile a due dimensioni!

Il che rende inevitabile una domanda: se uno ha speso i suoi quattrini per acquistare quella che è al momento la più potente console in circolazione, perché mai dovrebbe aver voglia di provare un gioco praticamente uguale al suo predecessore vecchio di dieci anni?!

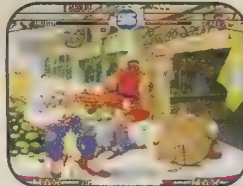
## DURI A MORIRE

Da qualche parte, però, esiste ancora un pugno di irriducibili estimatori di

## Piatto è bello

Se siamo cresciuti con i picchiaduro 3D potremmo non capire questo gioco. Quelli di noi della vecchia scuola, però, andranno in brodo di giuggiole.

La vecchia guardia adora la velocità e l'immediatezza dei picchiaduro a 2D, con tutti i loro deliziosi power-up.

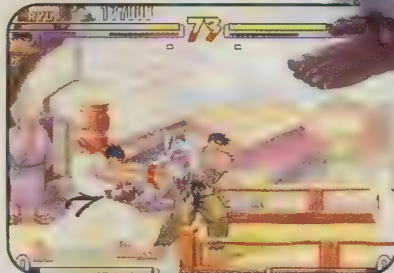


Gli appassionati di Tekken, però, si grattano la testa perplessi. Insomma, dove sta il bello?



Ehi, sbrigate! Sto scoppiando!

Street Fighter, che non rimarranno certo delusi da Street Fighter 3: With Impact. Ci sono vari personaggi nuovi, ma l'azione di gioco è rimasta praticamente invariata. La confezione comprende due versioni del titolo da sala giochi, entrambe non particolarmente ricche di opzioni: le modalità Arcade e Versus, più un'arena da allenamento messaci a disposizione dal gioco secondario Giant Attack. È limitato, ma non c'è dubbio che i fanatici della serie ne saranno soddisfatti...



## il giudizio

**GRAFICA** Perfetta, a livello da sala giochi: questo è senz'altro il miglior picchiaduro a 2D in circolazione.

**GIOCABILITÀ** La classica azione alla Street Fighter, con qualche personaggio nuovo.

**LONGEVITÀ** Le opzioni scarseggiano, ma gli appassionati di Street Fighter ci giocheranno per anni.

I fanatici di Street Fighter non potranno che adorarlo. Gli altri, però, faranno meglio a optare per Soul Calibur o Dead or Alive 2.

**Voto**

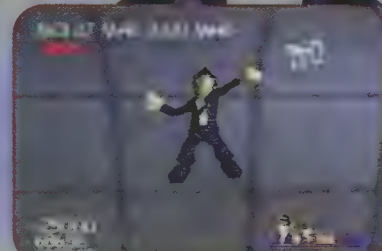
**80%**

# Blues Brothers 2000

**Un altro clone di Mario? Fratello, abbiamo la band!**



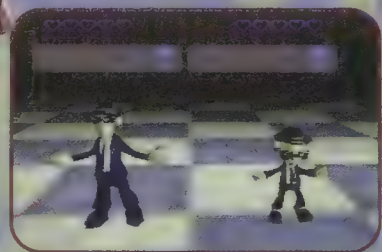
▲ Saltiamo sui vassoi per vedere i simboli: per vincere dobbiamo accoppiarli. Che bello.



▲ Voia, Elwood... Eccoli risalire un condotto dell'aria e dirigersi verso un pulsante interessante.

Sulla scia del recente e fallimentare film omonimo, Titus ci offre questo Blues Brothers 2000. Allegrìa.

Elwood deve fuggire dalla prigione per riformare la leggendaria band e salvare gli orfanelli. Di nuovo. Il gioco, in stile platform game in terza persona, è più che altro un minestrone di stanze basate su frustranti enigmi. È ovviamente destinato ai giocatori più piccini, ma finiremo per usare imprecazioni del tutto inadatte all'infanzia quando il guardiano ci colpirà da lontano per l'ennesima volta. Le sezioni dedicate al "ballo", in cui dobbiamo ripetere alcuni passi di danza,



avrebbero potuto salvare Blues Brothers 2000, ma sono talmente semplici da essere ridicole. La colonna sonora poi, per quanto gradevole, non è certo all'altezza dell'originale. Tutto sommato si tratta di un prodotto scadente, da evitare.

## il giudizio

**GRAFICA** Non si riesce davvero a capire perché il gioco richieda l'Expansion Pak.

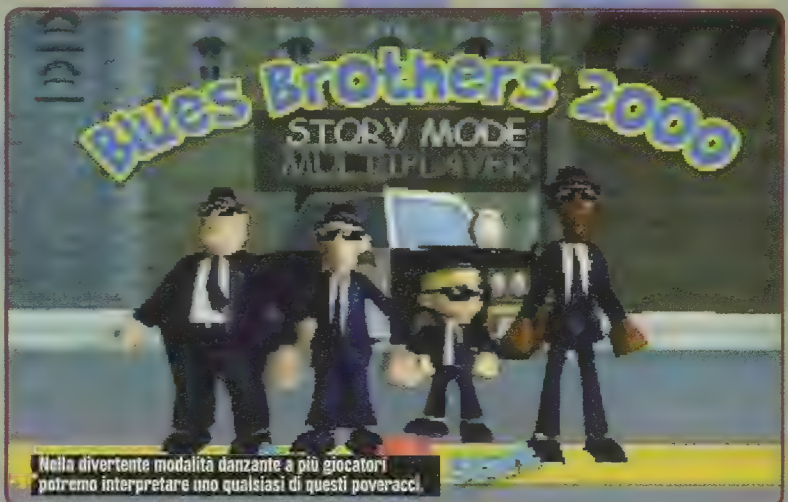
**GIOCABILITÀ** La struttura dei livelli è noiosa e frustrante. La rilevazione delle collisioni è ridicola.

**LONGEVITÀ** È talmente difficile da ispirare sentimenti ostili.

Gli oscuri messaggeri del tramonto del Nintendo 64 giocano: ecco il Gioco Che Non Avrebbe Mai Dovuto Uscire. Oh mamma...

**Voto**

**41%**



Nella divertente modalità danzante a più giocatori potremo interpretare uno qualsiasi di questi poveracci.





# PROVE

IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: PLAYSTATION  
PREZZO: L. 99.900

Sviluppatore: NAPS  
Editore: INFOGRADES

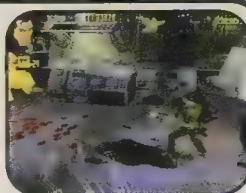
Caratteristiche: DUAL SHOCK  
Altre versioni: NESSUNA

Genere: PICCHIADURO  
Giocatori: 1-4

## Prendimi!

Il maggior vanto del gioco sono i suoi ambienti interattivi: in altre parole, possiamo raccogliere gli oggetti.

Probabilmente il Marchese di Queensbury non approverebbe questa tecnica... però funziona!



# Gekido

## Urban Fighters

Angela è stata rapita da forze maligne e il nostro compito è quello di salvarla, combattendo nel ruolo di uno dei quattro personaggi attraverso 17 livelli a scorrimento laterale.

Lungo il cammino affronteremo una moltitudine di nemici utilizzando le arti marziali e vari oggetti sparsi per gli ambienti tridimensionali del gioco. Non

è detto che lo faremo, però: potremmo infatti accorgerci che Gekido non vale i nostri sforzi. Perché? Beh, il gioco ci suggerisce le combo giuste e se le imbroccheremo otterremo in cambio dei replay; con questi schermi zeppi di avversari, però, non ci vuole molto per capire che è meglio pestare i pulsanti a caso. Manca poi qualsiasi sensazione di una trama che avanza, malgrado l'azione frenetica sia divertente... fino a un certo punto.

## Toro scatenato!



▲ Combattiamo finché il nostro personaggio si infortuna: otterremo una pazzesca scottata con la telecamera che ruota di 360 gradi!

## il giudizio

**GRAFICA** In stile manga, ma l'azione frenetica lascia poco tempo per ammirare il panorama.

**GIOCABILITÀ** Viene da chiedersi come facciano i picchiaduro a scorrimento laterale a vendere ancora.

**LONGEVITÀ** I livelli si superano in un baleno: ecco perché ci hanno messo i personaggi extra.

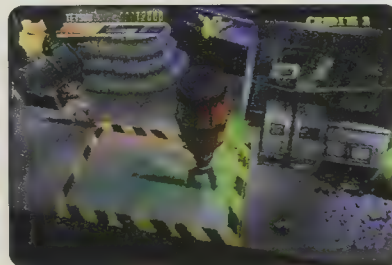
Sulla carta sembrava un gioco riuscito: in realtà, pur essendo divertente per un po', non cattura la nostra immaginazione.

Voto

55%



In questa taglia li fanno solo azzurri...



IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DC  
PREZZO: L. 129.900

Sviluppatore: DMA DESIGN  
Editore: TAKE 2

Caratteristiche: VMU  
Altre versioni: PC, PS, GBC

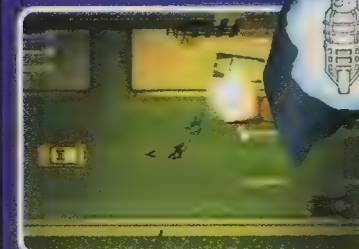
Genere: AZIONE  
Giocatori: 1

## Pizza a domicilio!

Ci sono tre gang in lotta sulle strade di Grand Theft Auto 2 e una volta che saremo entrati in una di esse dovremo guadagnarci il suo rispetto portando a termine vari incarichi loschi. Per farlo potremo rubare tutti i veicoli che vorremo.



▲ Il nostro compito qui è di incenerire una pizzeria.



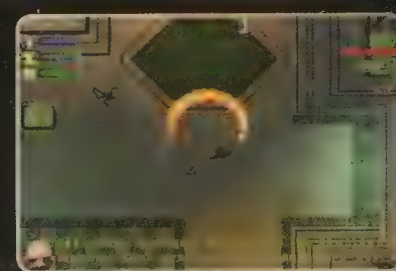
▲ Usiamo dell'esplosivo per rubare un veicolo.

Sgraffignare macchine, sparare ai pedoni, guidare carri armati e consegnare pizza... il tutto con il Dreamcast!

# Grand Theft Auto 2

Grand Theft Auto 2 non perde tempo: a pochi secondi dall'inizio della missione di allenamento, eccoci abbracciare un lanciarazzi e fare polpette della popolazione. Pochi istanti dopo

stiamo già bloccando auto sulla strada, trascinandone fuori i conducenti per poi strecciare via a 300 all'ora. Inoltre traficheremo droga, sfuggiremo agli sbirri e, quando le cose diventeranno veramente toste, affronteremo addirittura l'FBI e la guardia nazionale! Se non abbiamo ancora provato Grand Theft Auto 2, ecco l'occasione per farlo: è un'ottima conversione da PC. Da avere!



▲ Innocenti passanti trasformati in arrosti da un lanciarazzi. Divertente, no? Beh, per loro no di certo!

## il giudizio

**GRAFICA** Adeguata; In ogni caso, come nel predecessore, in Grand Theft Auto 2 l'estetica non conta.

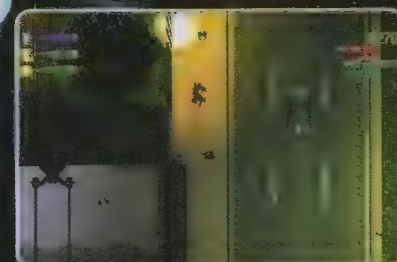
**GIOCABILITÀ** Premessa semplice + violenza scatenata + mappe non lineari = bel lavoro!

**LONGEVITÀ** La libertà di movimento e le estese missioni garantiscono settimane di divertimento.

Violento, immaginifico e divertente a non finire: il debutto di GTA sul Dreamcast è assolutamente brillante. Non perdiamoci!

Voto

87%





# Preparati ... LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici, fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori: imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo! Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici; ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia e... qualche truccetto!

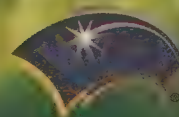
Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!



## MAGIC

L'Adunanza

Per qualsiasi informazione: 02.39005006  
oppure visitate [www.wizards.com/italy](http://www.wizards.com/italy)







**IN USCITA A:  
ORA**

**FORMATO: DREAMCAST  
PREZZO: L. 54.900**

**SVILUPPATORE: INFOGRAMES  
EDITORE: INFOGRAMES**

**CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION, PC**

**GENERE: CORSE  
GIOCATORI: 1-4**

## Il tempo è tutto!

Per vincere i vari campionati dovremo totalizzare il tempo minimo complessivo. Anche un compromesso un disastro su una pista, quindi, potremo sempre rifarci sulle altre.



Non c'è niente come il brivido della strada aperta. Lo scenario realistico, il vento tra i capelli, la prospettiva di un po' di storia.



Questa visuale è ideale per vedere avanti e indietro, lavorare l'angolo e la prospettiva delle curve più strette.



Se riusciamo a completare velocemente i circuiti facili potremo passare a quelli più complicati.

## Che dolcezza...

Il gioco ha movimenti stranamente "attutiti", specie il modo in cui si rimbalza contro lo scenario.



Dovrebbe essere il **V-Rally definitivo...** ma allora perché **sembra di guidare un'astronave?**

# V-Rally 2 Expert Edition

## Un po' di storia

Dalla stessa casa...

V-Rally	82%
Demolition Racer	74%
Slave Zero	82%
N-Gen Racing	70%

La velocità è una delle gioie della moderna tecnologia. Non c'è niente di meglio che poter fare le cose

## VELOCEMENTE.

Prendiamo i giochi di corse, per esempio. Chi avrebbe voglia di trottare a trenta all'ora quando si può sfrecciare come pazzi al volante di un super-bolide? Per questo V-Rally 2 è molto veloce. Il che, possiamo garantire, è un bene.

## PERFEZIONE E OLTRE

Sebbene sia ovviamente basato sulla versione per PlayStation, V-Rally 2 è tutt'altro che una conversione diretta. Tutte le macchine e la maggior parte delle piste sono state rifatte da zero; solo un paio dei migliori circuiti sono stati conservati per il Dreamcast. Molte delle piste, inoltre, sono più lunghe di quelle presenti nell'originale per PlayStation. Lo stile del gioco non è cambiato molto. Ci sono tre modalità a giocatore singolo, Arcade,

## IL MEGLIO

2001E	01'77
3XSAR2	01'50
418121	00'54



Notiamo che la folla scappa quando la carichiamo!

V-Rally Trophy e Championship, che costituiscono variazioni sul tema del completamento dei giri di pista nel minor tempo possibile. Niente novità sensazionali, quindi. C'è poi la classica modalità Time Trial, un ottimo Editor per le piste e una modalità a più giocatori a schermo condiviso che può ospitare fino a quattro concorrenti. Ce n'è per tutti i gusti, insomma. Inoltre, come dimostrano le

foto, anche in campo grafico non si scherza, malgrado qualche elemento che compare dal nulla. Il problema è la sensazione che il gioco dà. Come titolo da sala giochi è favoloso, ribaltarsi è molto più difficile che nella versione per PlayStation e la sensazione di velocità è magnifica. Il fatto è che non sembra di guidare una macchina, ma piuttosto di spostarla a destra e a sinistra

## Mai più a gambe all'aria!

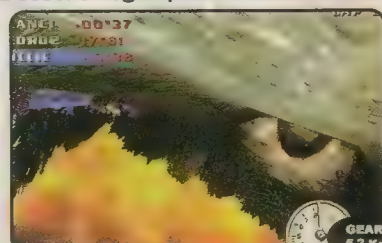
Era fin troppo facile ribaltare la macchina in V-Rally, ma in V-Rally 2 bisogna essere negati per riuscirci.



▲ Molti sono rimasti delusi da V-Rally a causa dei ribaltamenti frequenti.



▲ Anche nella versione per Dreamcast ci si ribalta, ma capita molto più di rado che in passato.



▲ Tra le parti del gioco da noi preferite ci sono i segretissimi livelli anti-gravitazionali.



## Con le mani...

Per una "vera" esperienza di guida, V-Rally 2 presenta la classica prospettiva in prima persona dell'interno dell'abitacolo. Riuscirà a essere un po' difficile, ma se ci va l'idea di sentirsi come Kenny McKinstry, è proprio per questo che ci piace.



... è un vero titolo da sala giochi e crea una magnifica sensazione di velocità...

facendola scivolare senza peso sospesa sopra la strada. A volte sembra addirittura che la macchina sia ferma e che sia la strada a scorrere sotto di noi... insomma, sembra quasi di ritornare ai tempi dei vecchi videogiochi portatili.

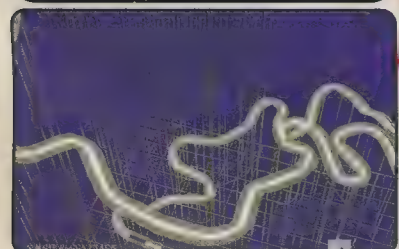
## FACCIAMO UN GIRO

Se la manovrabilità realistica non è tra le nostre esigenze principali, però, ci divertiremo non poco con questo titolo. Nelle modalità a giocatore singolo c'è quanto basta per tenerci occupati e grazie al suo fantastico Track Editor, molto più potente di quello della versione per PlayStation 2 e alla sua superba modalità a più giocatori, V-Rally 2 fa sembrare roba da dilettanti il suo rivale più diretto, Sega Rally 2.

## I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Macchine	27
Piste	oltre 80
Velocità massima	oltre 210 km orari
Modalità	4



▲ L'editor delle piste ci consente di creare circuiti pazzeschi, come questa follia in discesa.

## A schermo condiviso



È qui che il Dreamcast dimostra la sua superiorità sulla PlayStation: le immagini non sono molto diverse da quelle della modalità a giocatore singolo.



È qui che il Dreamcast dimostra la sua superiorità sulla PlayStation: le immagini non sono molto diverse da quelle della modalità a giocatore singolo.

## il giudizio

**GRAFICA** Rapida e fluida, con splendidi sfondi e solo qualche elemento che compare dal nulla.

**GIOCABILITÀ** Una volta superata la strana sensazione di "pattinaggio", è un titolo avvincente.

**LONGEVITÀ** Le modalità e il Track Editor valgono bene il prezzo.

È uno dei migliori giochi di corse in circolazione, ma risente della bizzarra manovrabilità e della grafica curiosa.

Voto

86%

WUOCTIA  
ORA

FORMA: PLAYSTATION  
PREZZO: L. 99.900

WUOCTIA: DREAMCAST  
EDITORE: UBI SOFT

# Pool Academy

Impugniamo la stecca: la partita comincia!



I videogiochi di biliardo sembrano dare ragione a chi dice che i videogiochi sono una perdita di tempo: non c'è modo di migliorare il gioco reale e gli sviluppatori farebbero bene a smettere di provarci. Detto questo, Pool Academy ha tutto ciò che serve: si può determinare facilmente l'angolazione e la forza del colpo e, soprattutto, è possibile annullare le istruzioni già impartite rimpiazzandole con facilità. Ci sono quattro varietà di biliardo: il classico a 9 palle, Rotation, in cui dobbiamo prevedere in che buca andrà la nostra palla, Bowland, in cui dobbiamo sempre mandare in buca tutto e Tidiwinks, una interessante varietà in cui usiamo i nostri colori come bersagli. Tuttavia, la grafica rozza e alcuni movimenti improbabili delle palle rovinano il gioco: quanto al ritmo dell'azione, farebbe venire i nervi anche

al più consumato maestro della stecca. Aggiungiamoci poi l'insopportabile colonna sonora e l'incomprensibile logica degli avversari computerizzati e perfino la mamma ci inciterà a bruciare la nostra gioventù in una sala da biliardo vera, piuttosto che andare avanti così.

## il giudizio

**GRAFICA** La grafica manca decisamente di realismo.

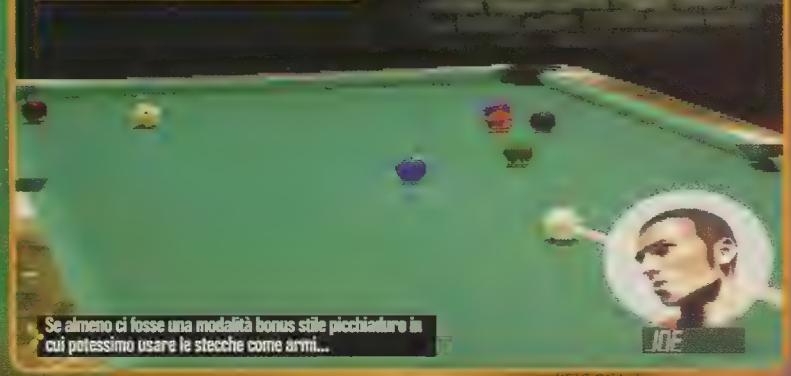
**GIOCABILITÀ** La gamma delle modalità è decente, ma ci vuole troppo per passare da un giocatore all'altro.

**LONGEVITÀ** La modalità singola non ci terrà incollati al monitor, ma quella a più giocatori non è male.

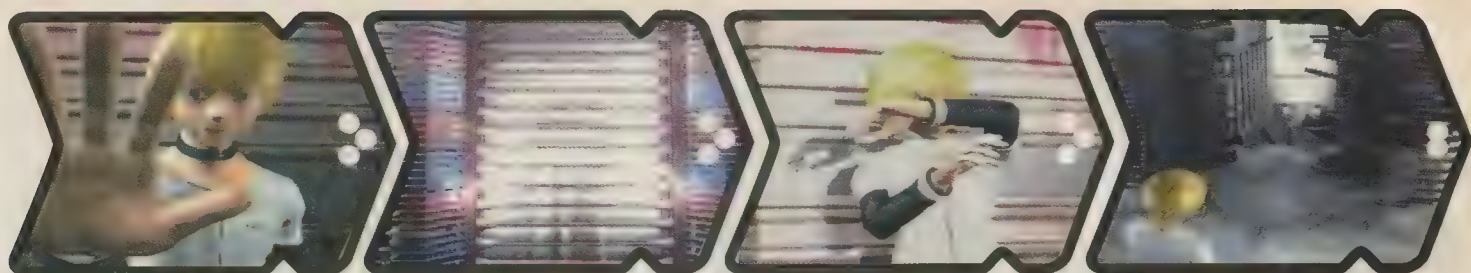
Pur avendo tutto ciò che serve per un gioco di biliardo, non si dimostra avvincente quanto la sua controparte reale.

Voto

45%







**IN USCITA A:**  
ORA

**FORMATO:** PLAYSTATION  
**PREZZO:** L. 108.900

**SVILUPPATORE:** POLYGON MAGIC  
**EDITORE:** CRAVE

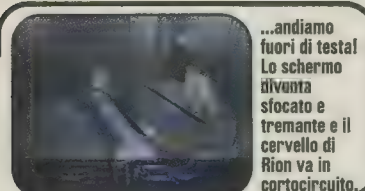
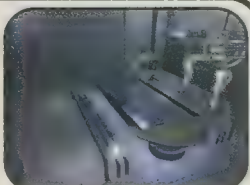
**CARATTERISTICHE:** DUAL SHOCK  
**ALTRE VERSIONI:** NESSUNA

**GENERE:** AVVENTURA  
**GIOCATORI:** 1

## ► Mi fa male la testa!

Addio fucili e lanciagranate: il protagonista Rion usa solo i poteri della mente per spappolare il cranio ai nemici.

Ogni attacco nemico riuscito fa aumentare il livello del nostro indicatore Anger Point, fino a quando...



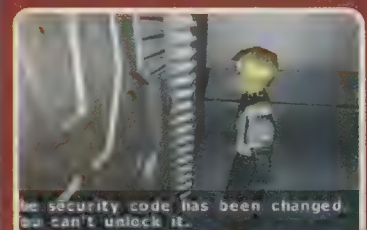
...andiamo fuori di testa! Lo schermo diventa sfocato e tremante e il cervello di Rion va in cortocircuito.

In questo stato ci basta un'occhiata per far fuori i nemici. Purtroppo la nostra salute diminuisce: è ora di prendere qualche droga.



## ► Onde cerebrali

A sottolineare i bizzarri poteri di Rion c'è il fatto che in Galerians possiamo ottenere informazioni usando le capacità extrasensoriali. Avvicinandoci a una porta chiusa o a un oggetto misterioso e premendo il pulsante "sensitivo", a volte vedremo un filmato.



Un elegante sistema psichico per scovare indizi utili.



Sbirciamo dentro il meccanismo e scopriamo il codice della porta.

**Uri Geller può andare a nascondersi: l'eroe di questo gioco riesce a spaccare i crani con la mente!**

# Galerians



**L'algebra, la fisica nucleare, le riviste di enigmistica...**

Tutte cose che sembrano fatte apposta per farci arrovellare il cervello, ma non sono altro che giochetti rispetto a quanto deve accadere nella scatola cranica di Rion, la cavia da laboratorio protagonista di Galerians.

## MAL DI TESTA

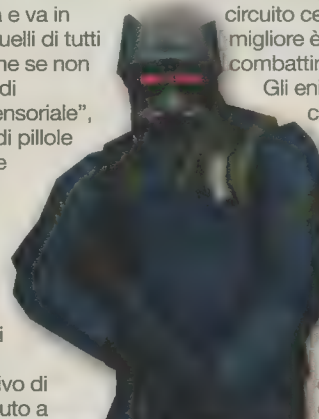
Non solo può scatenare con la sola forza della mente raggi psichici che danno fuoco alle guardie; quando il suo indicatore Anger Points è al massimo, il suo cranio si surriscalda e va in corto, facendo saltare quelli di tutti i nemici circostanti. Come se non bastasse, c'è il sistema di combattimento "extrasensoriale", basato sull'assunzione di pillole e sull'iniezione di droghe destinate a mantenere elevati i nostri poteri psichici. Galerians, dunque, NON è un allegro giochino adatto ai bambini. Anzi, la sua trama è tra le più lugubri mai viste da un pezzo a questa parte. Nel tentativo di scoprire cosa sia accaduto a

Rion, cavia per misteriose prove da laboratorio, ci imbattemmo in terrificanti esperimenti e cadaveri dissanguati e sperimentiamo agghiaccianti flashback relativi alla gioventù del personaggio.

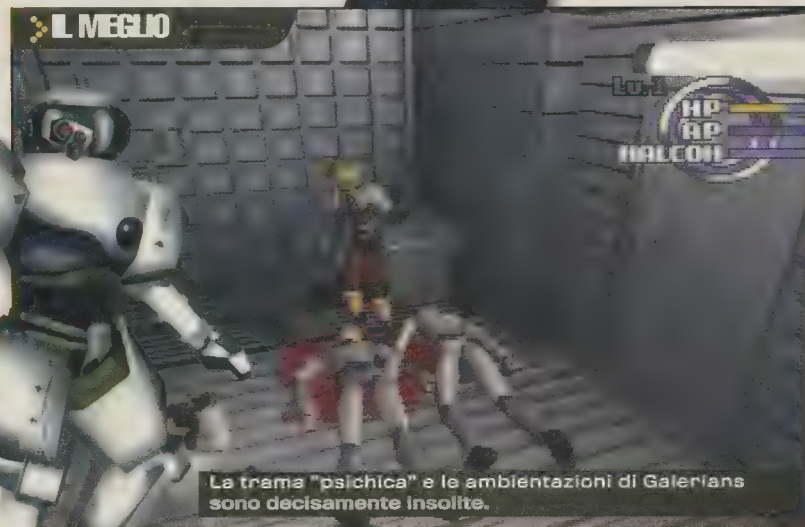
## CONTROLLO DEL PENSIERO?

Fa sempre piacere vedere un gioco folle come Galerians: il guaio è che alcuni fastidiosi difetti gli impediscono di sfruttare pienamente il suo potenziale agghiacciante. I raggi psichici saranno anche una novità rispetto alle armi da fuoco, ma non sono certo altrettanto divertenti. Malgrado l'efficacia del "corto circuito cerebrale", poi, la cosa migliore è evitare direttamente il combattimento.

Gli enigmi semplicistici che ci costringono a scarpinare per i livelli e la scarsa qualità della grafica e dei comandi finiscono per rovinare il tutto. Non ci vogliono particolari abilità psichiche, quindi, per capire che è molto meglio optare per una qualsiasi delle serie di orrore e sopravvivenza di Capcom.



## ► IL MEGLIO



La trama "psichica" e le ambientazioni di Galerians sono decisamente insolite.



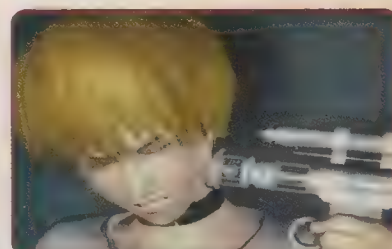
▲ Anche i medici del gioco ce l'hanno con noi. Scateniamo la nostra mente su di loro!



▲ Emettendo un raggio psichico possiamo fulminare di sorpresa le guardie.

## Un po' di storia

Della stessa casa...  
Shao Lin .....62%  
Vs .....69%



▲ È l'unica pistola del gioco e serve per iniettarsi droghe che mantengono elevati i nostri poteri.

## il giudizio

**GRAFICA** I filmati sono ben fatti, ma la grafica del gioco è granulosa e meno riuscita.

**GIOCABILITÀ** La trama è buona, ma il sistema di combattimento è limitato e gli enigmi sono troppo semplici.

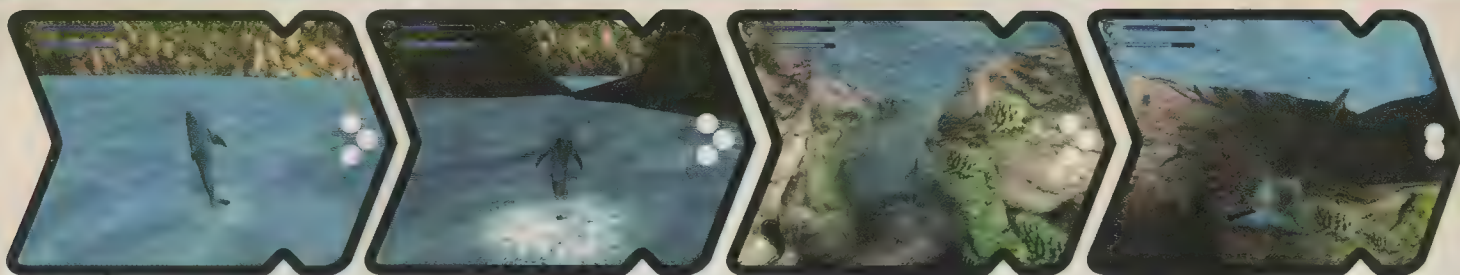
**LONGEVITÀ** Occupa tre CD, ma la frustrazione è tanta e l'azione tende ad assottigliarsi.

Un originale gioco con una trama oscura. Vale la pena di noleggiarlo tanto per curiosità, anche se manca di azione e di immediatezza.

**Voto**

**68%**





IN USCITA A:  
ORA

FORMATO: DREAMCAST  
PREZZO: L. 129.900

SVILUPPATORE: APPALOOSA  
EDITORE: SEGA

CARATTERISTICHE: VMU  
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GENERE: AZIONE 3D  
GIOCATORI: 1

Un altro classico per MegaDrive viene aggiornato per Dreamcast. Ne è valsa la pena?

# Ecco The Dolphin

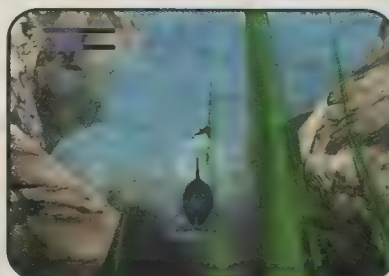
Se le apparenze contassero, il nostro consiglio sarebbe di acquistare Ecco the Dolphin immediatamente. Gli sviluppatori Appaloosa hanno fatto un lavoro sbalorditivo, creando un mondo acquatico vivo e palpitante. Tutto, dal corallo agli squali, rappresenta il nuovo balzo evolutivo del Dreamcast. L'aspetto del gioco è tale da far impallidire gli attuali titoli per PlayStation 2.

## Un po' di storia

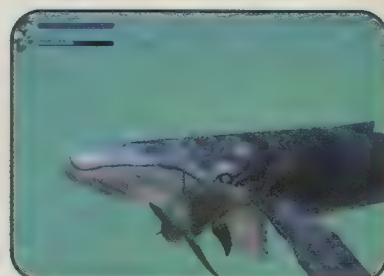
Dalla stessa casa...

Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	81%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%

Il guaio è che le apparenze, invece, non contano. Per questo, Ecco the Dolphin è tutt'altro che un acquisto obbligato. L'azione di gioco è lenta e



▲ L'incontro con le altre creature marine è essenziale per capire cosa dobbiamo fare. Facciamo due chiacchiere: qualche volta ci daranno qualche indizio.



▲ Le enormi balene se ne stanno lì, tentando di migliorare le loro scarse capacità di genitori. È nostro compito andare a recuperare il balenottero.

noiosa, con mappe lineari ed enigmi improbabili, che ci costringono a nuotare avanti e indietro tra balene, squali e delfini nel disperato tentativo di capire cosa dobbiamo fare. Con il nostro sonar possiamo conversare con gli altri mammiferi e partecipare a mini-giochi, ma tutto ciò non

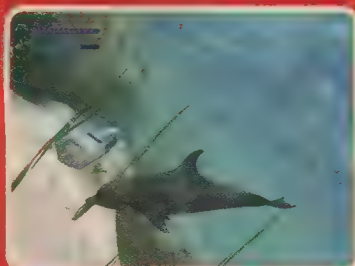
**... si nuota avanti e indietro tra balene e delfini, tentando di indovinare cosa si deve fare...**

influisce veramente sul nostro progresso nel gioco; peggio ancora, non abbiamo nessun incentivo. Qualche buona trovata c'è: per esempio, le parti in cui banchi di pesci ci seguono illuminandoci la strada nei tunnel più bui. Le ambientazioni sono splendide, con deliziosi effetti sonori e brani musicali rilassanti. Il succo, però, è che Ecco non è abbastanza interessante. Non c'è ritmo, non c'è eccitazione, non ci sono indicazioni sufficienti riguardo a ciò che dobbiamo fare e, quel che è peggio, non c'è alcun incentivo a giocare.

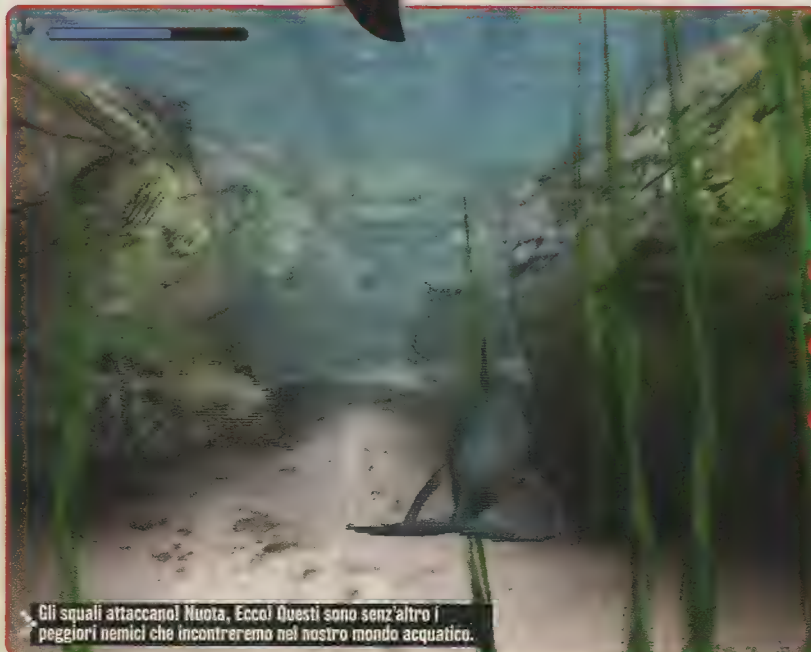


## Pietre

SUPERATI LE NOSTRE AVVENTURA (proveremo queste pietre) sono i frammenti del Squalone, una specie di totem fatto di polisti che anticamente proteggeva la terra da una schiera di allori malvagi, nostro compito è ricomporli: già che ci siamo, tentiamo di scovare che cosa sia questa pietra anche per capire quale debba essere la nostra prossima avventura.



▲ Imperiosa avere questo del più, così nel gioco originale.



Gli squali attaccano! Nuota, Ecco! Questi sono senz'altro i peggiori nemici che incontreremo nel nostro mondo acquatico.

## il giudizio

### GRAFICA

L'ambiente subacqueo è splendido; quello in superficie, ancora meglio!

### GIOCABILITÀ

Inusito, ma anche fiacco e confuso. Si passa troppo tempo a girare in tondo.

### LONGEVITÀ

I livelli sono numerosi e comprendono anche giochi secondari, ma Ecco diventa noioso.

La grafica e le ambientazioni, meravigliose, sono rovinata dagli enigmi e dalla confusa struttura a missioni. È una vera delusione.

Voto

54%





**Il futuro è già qui! Games Master sceglie ogni mese il meglio della tecnologia!**

## ➤ MOTOROLA 288

Qualcuno avrà creduto che l'avvento del cellulare segnasse il tramonto del walkie-talkie, ma il Motorola 288 dimostra che non è così. Questo apparecchio ci permette di parlare con un altro utente nel raggio di tre chilometri, senza problemi di segnale, linea, bollette telefoniche e presunti danni al cervello. È un po' più robusto del cellulare, perciò è perfetto per un giro in mountain bike o per una serata movimentata in cui rischiamo di perderci.

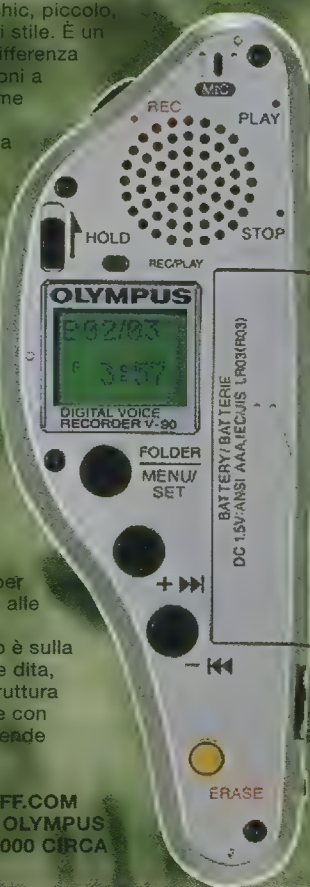
**CONTATTO: WWW.BOYSSSTUFF.COM**  
**PRODOTTO DA: MOTOROLA**  
**PREZZO: L. 500.000 CIRCA**



## ➤ OLYMPUS V-90

Ammiriamolo: è chic, piccolo, digitale e pieno di stile. È un dittafono, ma a differenza dei normali dittafoni a nastro, grossi come una scatola di Kleenex, utilizza la magia del digitale per archiviare ben 90 minuti di registrazione nella sua potente memoria da 8 MB. Perfetto per registrare confessioni, per prendere appunti e per segnarsi gli appuntamenti. Consente inoltre di organizzare fino a 299 messaggi in tre diverse cartelle, per un facile accesso alle informazioni più importanti. Il tutto è sulla punta delle nostre dita, grazie alla sua struttura ergonomica, dove con ergonomia si intende ottima.

**CONTATTO: WWW.BOYSSSTUFF.COM**  
**PRODOTTO DA: OLYMPUS**  
**PREZZO: L. 300.000 CIRCA**



## ➤ "HAPPY CINEMA" PDV-10-SW LETTORE DVD PORTATILE

Chi è ancora alle prese con un Walkman grosso come un mattone non crederà ai suoi occhi, perché questo aggeggino è il più moderno dei lettori DVD portatili. Abbastanza piccolo da stare nella mano di un uomo, ci permette di vedere al volo film digitali di alta qualità... posto che abbiamo una televisione a portata di mano. Ha quattro uscite S-Video che consentono la riproduzione nei sistemi PAL e NTSC, uscite cuffia, Dolby Digital ed effetto surround. È completo di un telecomando grosso come una carta di credito. Il meglio, però, è il suo aspetto fantastico, con l'involucro trasparente che ci permette di vedere il disco che gira... Wow!

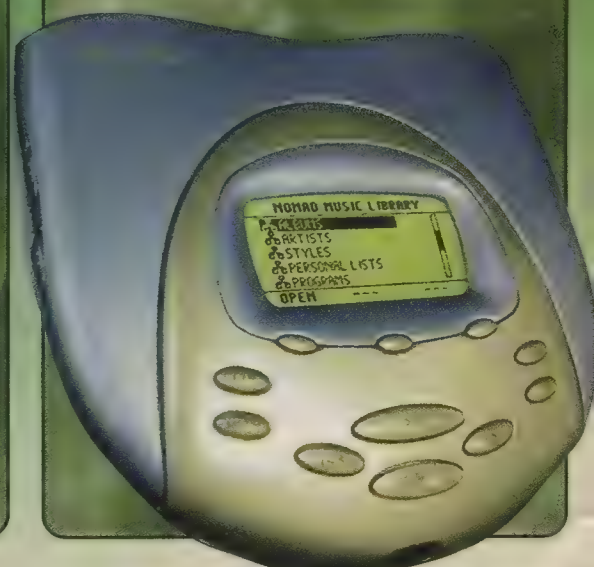
**CONTATTO: WWW.PIONEERELECTRONICS.COM**  
**PRODOTTO DA: PIONEER**  
**PREZZO: L. 1.800.000 CIRCA**



## ➤ DAP JUKEBOX

Per quanti i lettori MP3 possano essere carini, questo arnese li batte tutti. Con un peso di poco inferiore ai quattro etti e le dimensioni di un lettore CD portatile, il Jukebox è piuttosto grossino, ma ha buone ragioni per esserlo... perché può contenere fino a 100 ore di musica di qualità digitale. Il che equivale a 150 album sul palmo di una mano, cioè a un'intera grossa raccolta di CD. Tutto ciò è reso possibile dai suoi 6 GB di spazio musicale incorporato; non mancano le tipiche funzioni MP3 per il potenziamento del suono e un generatore di play list, molto utile per organizzare la massa di informazioni audio. Questa portatili musicale portatile è compatibile con i file WMA e WAV.

**CONTATTO: WWW.CREATIVELABS.COM**  
**PRODOTTO DA: CREATIVE**  
**PREZZO: N.D.**





Hercules

# 3D PROPHET II

GTS 32MB



Dall'unione delle tecnologie di Hercules ed NVIDIA nasce 3D Prophet II GTS, profetica evoluzione delle schede grafiche 3D. Dotata di 32MB di RAM DDR e di uscita TV, 3D Prophet II GTS ti offre il massimo della potenza 3D per affrontare i giochi dal cuore più duro. Disponibile anche la versione a 64MB ed uscita DVI.



NVIDIA  
GeFORCE 2 GTS™

NASCE L'ALBA DI UNA NUOVA FEDE...

## THE CULT OF 3D MASTERS

PRODOTTO DISPONIBILE PRESSO:



[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

Hercules è una divisione di  
Guillemot Corporation

Numero Verde  
800 00 00 00  
Tel. 02 81 11 11  
Fax 02 81 11 11  
www.guillemot.com



© Guillemot Corporation 2000. 3D Prophet™ ed Hercules® sono marchi e/o marchi registrati di Guillemot Corporation. Tutti i diritti riservati. Il nome NVIDIA, il logo NVIDIA, il nome GeForce 2 GTS ed il logo GeForce 2 GTS sono marchi registrati di NVIDIA Corporation. Tutti gli altri marchi sono registrati dei rispettivi proprietari. Qualsiasi riferimento ad argomenti religiosi non è in alcun modo intenzionale. Hercules non si assume la responsabilità di installazione o interpretazione.



# PERIFERICHE

"La guerra... a che serve? Beh, nel caso specifico, a scoprire qual è il joypad migliore! Ne abbiamo presi un po' e li abbiamo fatti combattere tra loro all'ultimo sangue..."

LE PERIFERICHE PER IL GIOCATORE PROFESSIONISTA... LE PERIFERICHE PER



## TESTA A TESTA



### SOUNDWORK FPS2000

Come aspetto non sarà forse il massimo, ma se la cava davvero alla grande. Le quattro casse, con ingressi per il canale anteriore e posteriore, possono essere utilizzate per creare un effetto surround. La sua capacità digitale è all'altezza di qualsiasi scheda audio... e ha perfino un telecomando per il volume. Oooh! **PRODOTTO DA: CREATIVE LABS**  
**CONTATTO: WWW.EUROPE.CREATIVE.COM**  
**PREZZO: L. 400.000 CIRCA**



Dreamcast



### SOUNDBLASTER LIVE! PLATINUM

Questo è un prodotto veramente entusiasmante; per qualche ragione misteriosa, la confezione comprende anche i giochi Alien vs Predator e Rollcage. L'unico difetto è che viene installato anche un certo numero di programmi multimediali apparentemente inutili. Ha un po' troppe opzioni, ma non è affatto male. È un prodotto di qualità, che vale decisamente il suo prezzo. **PRODOTTO DA: CREATIVE LABS**  
**CONTATTO: WWW.EUROPE.CREATIVE.COM**  
**PREZZO: L. 500.000 CIRCA**

### RUMBLE ROD

Il mulinello lascia un po' a desiderare, ma la striscia di plastica che riproduce la tensione della lenza rimette a posto le cose. Ideale per la pesca digitale. **PRODOTTO DA: 3D PLANET**  
**CONTATTO: WWW.3DPLANET.IT**  
**PREZZO: L. 70.800**

84%

### FISSION

È un prodotto più sobrio e meno appariscente. Il piacevole "click" prodotto dalla protuberanza in alto ne aumenta il fascino: è un aggeggio davvero carino. **PRODOTTO DA: INTERACT**  
**PREZZO: L. 75.000 CIRCA**

80%

### VERDETTO

Si è trattato di un testa a testa davvero serrato. In fin di conto il prodotto Madcatz che cerca di simulare il vero effetto della canna da pesca.

### PS SUPER PAD

Costa davvero poco, per cui non dobbiamo pretendere una grande estetica. Se ne sta lì a guardarci, sapendo benissimo che esitiamo a prenderlo in considerazione per il suo prezzo così basso. È robusto, indistruttibile: grigio, ma decisamente OK. **PRODOTTO DA: TEKNOS TRADING**  
**TELEFONO: 0183/7841**  
**PREZZO: N.D.**

75%



### PC TOP DRIVE

I volantini di Top Drive sono utilissimi, perché ci evitano di doverci arrangiare con il pedale. Così, potremo scegliere se tenere o no le pantofole. È un prodotto molto economico e considerato il gran numero di ottimi giochi di corse per PC non sarebbe una cattiva idea piazzarlo sulla nostra scrivania all'occorrenza. Non è il miglior volante per PC, ma non è affatto male per il suo prezzo. **PRODOTTO DA: TEKNOS TRADING**  
**TELEFONO: 0183/7841**  
**PREZZO: L. 150.000 con pedaliera**

72%





**TEST**

### > CONTROLLER PLUS - DC

L'aspetto è splendido, con quell'aria tipo i-Mac. Purtroppo, sembra assemblato da un dilettante. I pulsanti sono imprecisi, il pulsante direzionale sembra sul punto di schizzare via dal suo alloggiamento e l'arnese sembra fatto esclusivamente in nome del risparmio. È il primo joystick per Dreamcast prodotto da terzi davanti al quale quello ufficiale sembra decente! L'unico dato positivo è che i pulsanti grilletto si muovono con eleganza. Non è gran che, comunque.

**PRODOTTO DA: JOYTECH**  
**PREZZO: L. 70.000 CIRCA**



**TEST**

### > MC2 RACING WHEEL

Altrettanto impressionante del suo cugino per PlayStation, ma ha una colorazione dei pulsanti più carina. È completo di un dispositivo di fissaggio e sterza niente male per essere un pezzo di plastica grigia.

**PRODOTTO DA: 3D PLANET**

**CONTATTO:**  
**WWW.3DPLANET.IT**  
**PREZZO: L. 154.800**

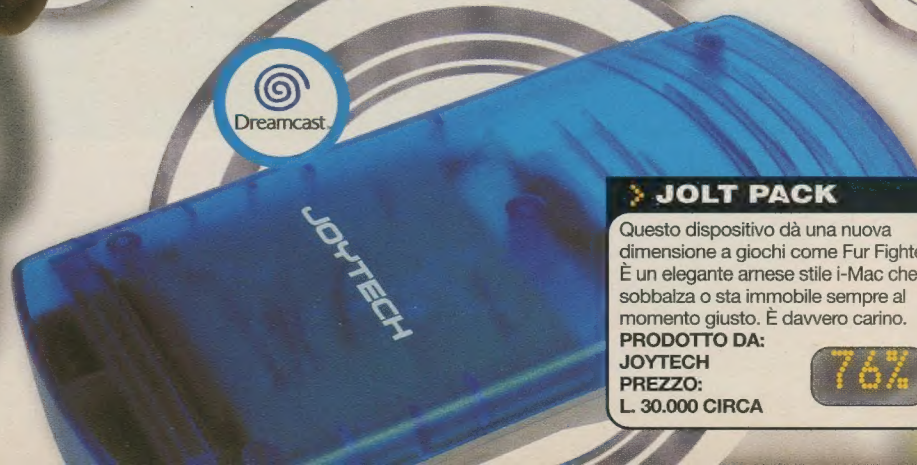
82%



### > SAITEK P2000 TILT

I joystick a sensore di movimento di solito sono utili come il mal di denti, ma questo di Saitek funziona davvero e anche molto bene. Bisogna provarlo per crederci: il suo funzionamento riesce quasi a far dimenticare l'improbabile aspetto.

**PRODOTTO DA: 3D PLANET**  
**TELEFONO: 02/4886711**  
**PREZZO: L. 133.200**



### > JOLT PACK

Questo dispositivo dà una nuova dimensione a giochi come Fur Fighters. È un elegante arnese stile i-Mac che sobbalza o sta immobile sempre al momento giusto. È davvero carino.

**PRODOTTO DA:**  
**JOYTECH**  
**PREZZO:**  
**L. 30.000 CIRCA**

76%



SUL PROSSIMO NUMERO

# Resident Evil Code: Veronica

» La prova completa del gioco!

**Games  
Master**

**FUTURE MEDIA ITALY**

**Direttore editoriale**

Mietta Capasso

**Direttore responsabile**

Claudio Menegatti

**Publisher**

Andrea Minini Saldini

**Editor**

Paolo Paglianti

**Segreteria di redazione**

Pierpaola Eraldi

**Coordinamento redazionale**

Cristina Gentile

**REALIZZAZIONE EDITORIALE**

**Oku Studio**

Via Cesalpino 12 - 20128 Milano

oku@okustudio.com

**Direttore**

Andrea Orchesi

**Consulenza per il**

**coordinamento editoriale**

Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com

**Consulenza per il**

**coordinamento grafico**

Michela Rossetti

**Hanno collaborato:**

Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

**EDITORE**

**Future Media Italy SpA**

via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)

Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520

**Chief Financial Officer**

Claudio Cuna

**Direzione Amministrativa**

Clara Gazzola

**Assistenti di direzione**

Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

**PUBBLICITA'**

**Future Media Italy SpA**

via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)

Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378

**Responsabile** Costantino Cialfi

**Segreteria** Paola Altieri, Gabriella Re

**Traffico** Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera,

Domizia Ricci

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PC Review, PlayStation Plus, PlayStation Power, The Internet Magazine, .net e The Official PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Limited, Inghilterra 1995-1997. Tutti i diritti riservati.

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano

In questo numero la pubblicità è del 24%

Pubblicazione mensile registrata presso il

Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N.

100 - Una copia lire 8.000.

Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli

arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23,

20098 S. Giuliano Milanese

**Coordinamento della Produzione**

Francesca Breni francy@futuremediaitaly.it

**Produzione**

Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

**Diffusione**

Carlisa Mancini, Massimo Maroni

**Fotolito**

Yellow & Red

**Stampa**

Canale, Grugliasco (Torino)

**Distribuzione per l'Italia**

DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

**IN ARRIVO:**



**DAIKATANA**



**POWERSTONE 2**



**ALIEN RESURRECTION**

**INOLTRE**

Silver • FIFA 2001 • Samba de Amigo • Fantavision • Rescue Shot • Time Stalkers • Nightmare Creatures 2 • Excite Bike • Wacky Races • Midway Arcade Greatest Hits DC • Terracon • Sydney 2000 • F1 World Grand Prix 2 • NHL 2000 • Super Magnetic Neo • Metropolis Street Racer • Hogs of War • Disney Racing • Deep Fighter • Ground Control • Soul Bringer

**IN EDICOLA: ALLA FINE DI AGOSTO**





Lilly  
»Storemaster«  
Trasmissione  
di idee

STOREMASTER™

**Trasmissione di idee.** È Lilly Storemaster, broker di informazioni. Negli ultimi giorni Lilly ha raccolto più di 540 MB di informazioni per il suo committente. Lui le ha chiesto di spedirli in rete. E Lilly ha risposto: conosco una via più economica. Masterizzo i dati su uno Storemaster e glielo porto con la mia Vespa. Così avrà i suoi dati più in fretta e io riuscirò a ritagliarmi la pausa per una sigaretta.



CD-R  
r e c o r d a b l e  
m e d i a



kdg italia srl  
recordable media division  
Via Kravogl 10, I-39012 Merano  
Tel. +39 0473 247016, Fax +39 0473 247563  
frontdesk@kdg.it, www.kdg.it

STOREMASTER - your digital mastermind - by kdg



# Alicon 3



**for surfing, playing and working**

## Alicon 3

*pronto a:*  
navigare  
giocare  
lavorare

Processore Intel® Pentium® III a 866MHz  
ABBONAMENTO INTERNET GRATUITO 12 MESI  
FAVOLOSI GIOCHI CD: FIFA 99 e CROC  
SOFTWARE: WORD PROCESSOR - SPREADSHEET  
Garanzia 36 mesi ON SITE



**Olidata®**  
**powerful computers**



[www.olidata.it](http://www.olidata.it) Numero Verde 800-012032